

Nr. 12 Dezember 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
ISSN 0933-1867
ASM
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
Das große Magazin für Computer- & Videospiele
HEDGEHOG: MEGA STAR IM TEST
SONIC 2
GEWINNT DAS NEUE SUPER-GAME!
SERIE
DIE PROFI-SIMULATOREN TEIL 1
Seite 107!
STARKER TOBAK
HORROR & ADVENTURE
WAX WORKS • ALONE IN THE DARK • KING'S QUEST 6 •
ULTIMA • WIZARDRY 7 • LEGENDS OF VALOUR
ASM • Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN Nr. 12 Dezember 1992

Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY

PROBOTECTOR™

Gutschein

ASM 12/92

Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

NEU!

NEU!

Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens

Super Probotector – Alien Rebels

Aliens-Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß.
ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich"! „... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen."
ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGAHIT





POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand."
90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System



Probotector II – Return of the Evil Forces

VIDEO GAMES 8/92:
89% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES, 9 Level, 1–2 Spieler.
„Super ... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen."

Probotector

VIDEO GAMES 1/91:
88% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird."

Probotector

VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.
System: GAME BOY
„Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."



PALCOM™ SOFTWARE





ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL

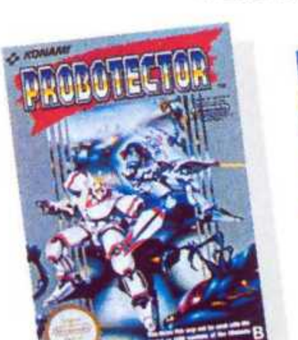


KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50,
Telefon D-069/95 0812-0, Telefax D-069/95 0812-77

F&P 92/334 P2





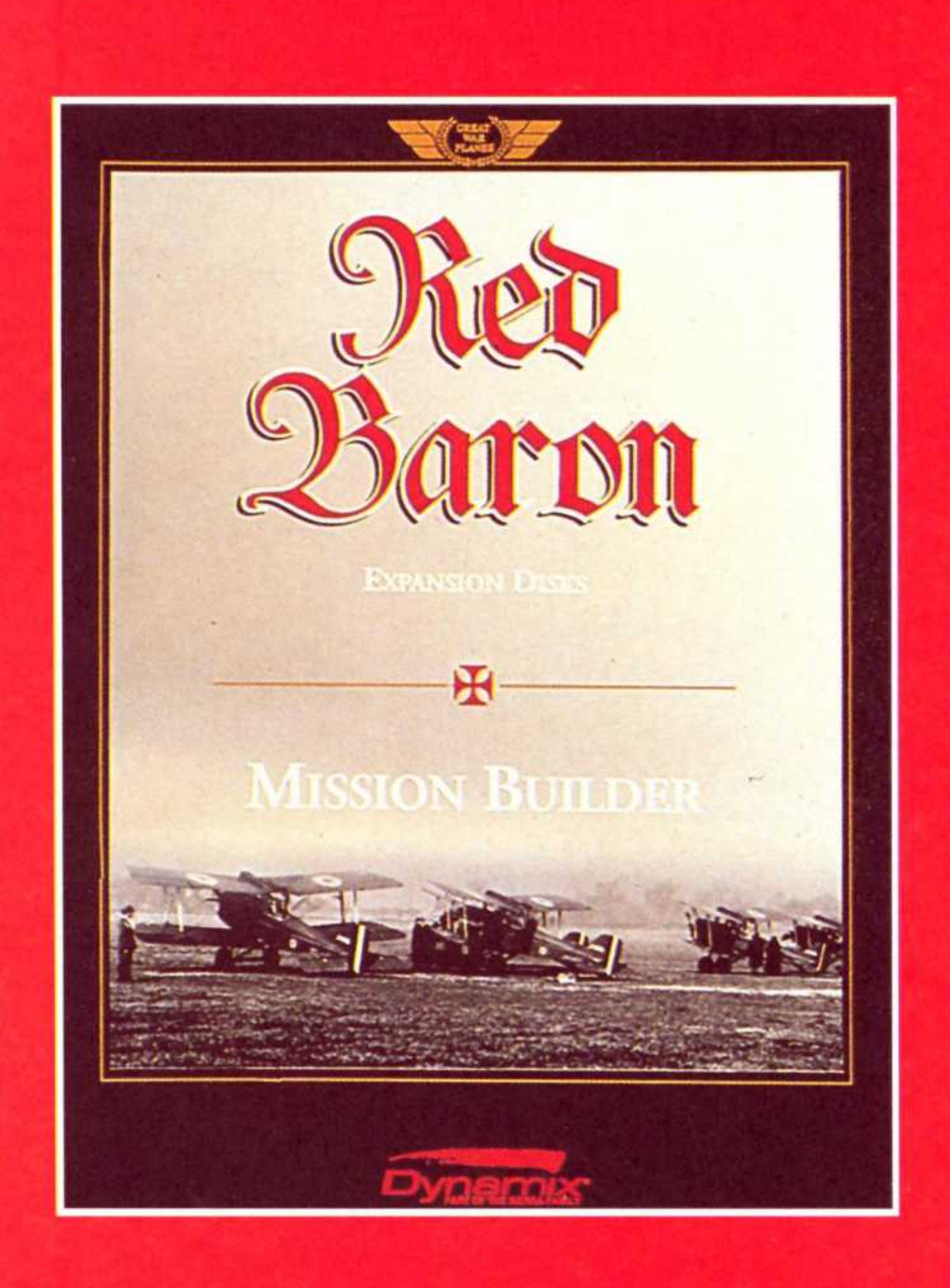


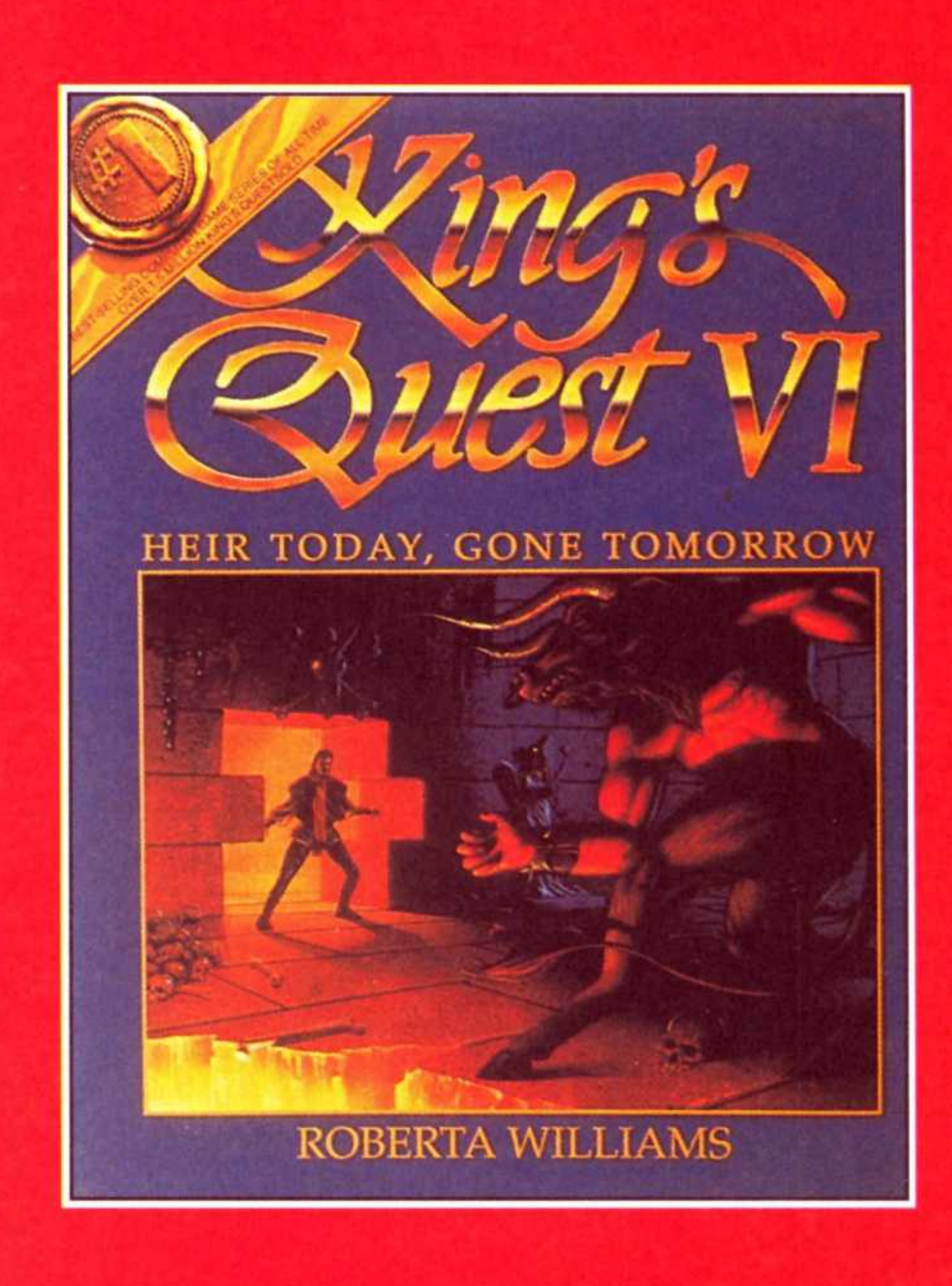


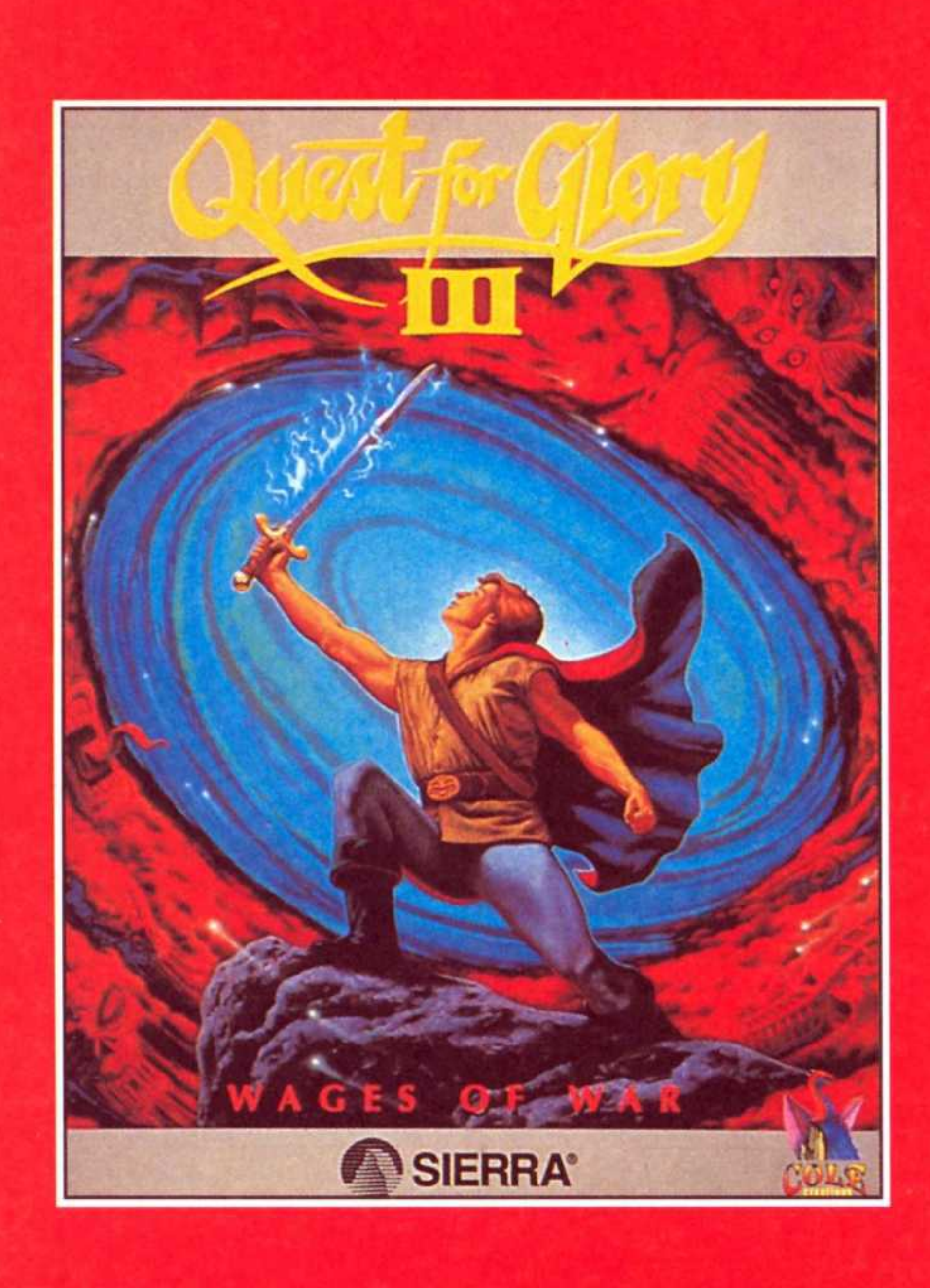


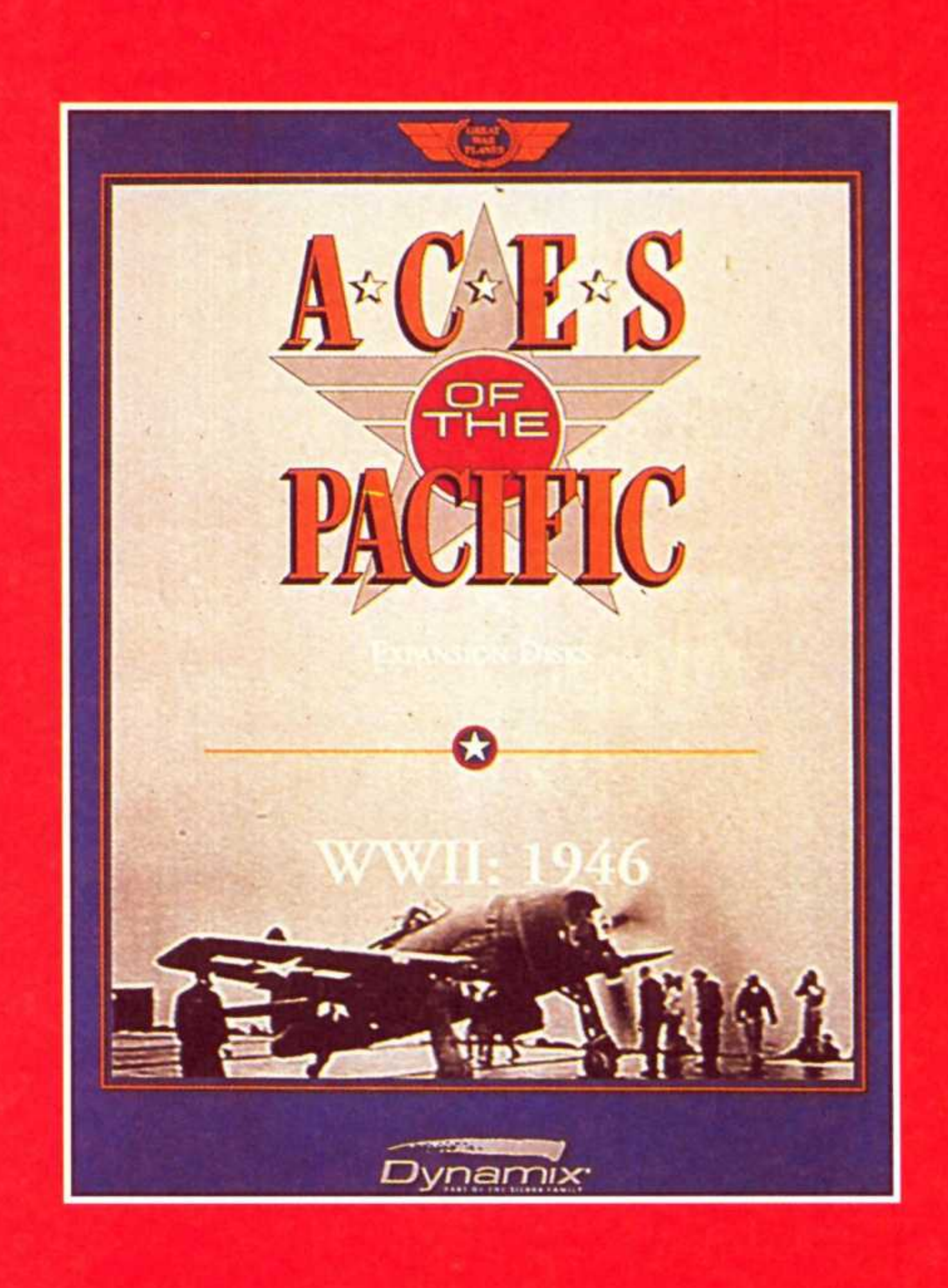





Red Baron
Expansion Disks
Mission Builder
Dynamix


King's Quest VI
HEIR TODAY, GONE TOMORROW
ROBERTA WILLIAMS


Quest for Glory
III
WAGES OF WAR
SIERRA


ACES
OF THE
PACIFIC
EXPANSION DISKS
WWII: 1946
Dynamix

Wow!

Wenn Ihr zu den ersten 500 Einsendern gehört, die diese Postkarte zusammen mit einem SIERRA- oder DYNAMIX-Emblem von einem Eurer Spiele an nebenstehende Adresse sendet, sind Euch ein Limited-Edition-Poster und ein original King's Quest VI-Anstecker sicher!

P.S.: Absender nicht vergessen!

Motiv: Aces of the Pacific © Dynamix

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Sierra On-Line U.K.
Marketing Dept.
Unit 2, Technology Centre
Station Road, Theale
Reading RG 7 4AA
United Kingdom

Motiv: King's Quest VI © Sierra On-Line Inc., USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Quest for Glory III © Sierra On-Line Inc., USA

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940

Motiv: Red Baron Mission Builder © Dynamix

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940



der igel schwebt ein...! unter mordsgetöse landet der knuffige star auf der redaktions-plattform, seinen quirligen kumpel im schlepptau, um in unseren hallen kräftig auf die kacke zu hauen: sonic & tails, das stärkste team seit dick und doof. kein wunder, daß die beiden mega-jumpies in dieser nummer die erste reihe belegen. und jetzt der knaller: ihr könnt die kerls gewinnen! landebahn freifegen, roten teppich ausrollen und auf geht's!

überhaupt stellt sich hier und jetzt der große bahnhof der knuddeltiere ein: lemminge marschieren herum und treiben so machen redakteur an die grenzen des hellen waaahnsinns, hasen (bunny bricks) und biber (beavers) machen das chaos komplett. auch 'super' mario (...kart) taucht erneut aus der versenkung auf, ihr seht, es gribbelt und krabbelt auf allen systemen.

trotz all der niedlichkeit steht euch zudem ein dickes pfund des stärksten tobaks ins haus - gänsehäute inbegriffen. mit 'alone in the dark' wühlt ihr gewaltig in h.p.lovecrafts morbidem gruselkabinett, auch 'wax works' stammt keinesfalls von schlechteren eltern. verdammt komfortabel kommt 'wizardry 7' rüber, ein absolutes "muß", wie übrigens auch die 6. zu 'king's quest' und 'spellcasting 301'.

apropos staaten: während die wissenschaft zur zeit eifrig an der genetischen erbmasse fossiler insekten herumbastelt, ist maxis schon einen schritt weiter - theoretisch, denn mit 'simlife' dürft ihr endlich gene manipulieren, was das zeugs hält. auch marcus macht derzeit "simlife" hautnah mit, allerdings ein bißchen anders: in seinen weekends treibt sich der auf den geländen so manch' echter simulatoren rum. mit seiner serie führt er euch hinter die kulissen der knallharten profi-simulatoren. und was macht ihr am wochenende?

yours mats

heiner · antje · klaus · uli · annette · marcus · martin · michael · achim

SONIC VS. . . .

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Sonic 2 character, videogame and artwork Copyright 1992 Sega Enterprises Ltd., Tokio, Japan.

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15), Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 916), Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44)

Anzeigensatz
Sonja Brill

Satz
DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß,- Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 - 9 29 oder *ASM#
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h): 0 56 51 / 9 29 - 760 oder 0 56 51 / 9 29 - 761



Der Inhalt dieser Ansgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

ISSN 0933-1867







INHALT 4

asm 12/92



ADVENTURE

Preview

Konvertierungen



ACTION

Previews

Konvertierungen



SPORT



INHALT

5

asm 12/92

SIMULATION

Previews

Konvertierungen



STRATEGIE

Previews

Konvertierungen

KONSOLEN

Preview

Konvertierungen

GAME BOY CORNER



King's Quest 6 • 56 •



Lemmings • 107 • & • 82 •

REPORTAGEN

COMPETITIONS

RUBRIKEN

READY STEADY GO

• • • LEMMINGS



A.T.A.C. • 106 •



Das stärkste Team

SPIEL DES MONATS

Deutschland ist im Sonic-Fieber! Seit Monaten wartet die gesamte (Sega-) Nation auf ein Programm: SONIC THE HEDGEHOG 2. Segas erfolgreichster Star auf den Spielekonsolen setzt mit einem einzigartigen 'Super Dash Attack' weltweit ab dem 24. November zu einer neuen Runde an und definiert den Begriff 'Geschwindigkeit' nahezu völlig neu. Mit seinem Freund TAILS - dem zweischwänzigen Fuchs - kämpft unser blauer 24V-Twin-Turbo-Igel gegen den zurückgekehrten Dr. Robotnik. Dieser vergriff sich nämlich erneut an Sonics Freunden und funktionierte die armen Viecher zu Hilfsrobotern um, die Sonic ans Leder - pardon: an die Stacheln wollen.



SONIC THE HEDGEHOG 2

System: **Mega Drive**, geplant für: **Master System**, **Game Gear**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.



▲ *Dies ist einer der schönsten Level, in dem Sonic auch unter Wasser zu tun hat*



"Sonic 2 - witziger, schneller und kompletter als der superbe Vorgänger. Ein Muß!"



seit den Blues Brothers

So macht sich Sonic in Begleitung des kleinen Möchtegerngroß Tails an die Arbeit, all die Kameraden zu befreien, bevor diese den beiden Schaden zufügen. Durch jede Berührung verliert Sonic nämlich die ergatterten Bonusringe, und sollten keine mehr vorhanden sein, sogar ein Leben. Nach Einsammeln von 100 und 200 Ringen bzw. beim Fund eines entsprechenden Extras, wird das Lebenskontingent aufgestockt.





▶ **Dr. Robotnik mit einem seiner fiesen Vehikel**



▲ ***Ringe sammeln in der Bonusrunde***

▲ ***If I had a hammer...***

Dies ist auch vonnöten, denn in jeder der 22 Zonen - über 13 Welten verteilt - lauern Gefahren en masse. Da sind neben den feindlich gesinnten Lakaien Robotniks Spieße, auf die Sonic und Tails nicht fallen sollten oder aber riesige, bewegliche Steinquader, die aus den beiden Mus machen, um nur zwei Dinge zu nennen. Ein paar nützliche Extras wie Unverwundbarkeit verbergen sich in einer Art TV und sind sehr hilfreich.



Schnell, schneller, Sonic

Nach wie vor kann Sonic springen, rennen und seinen *Super Spin Attack* anwenden, jedoch nicht mehr schwimmen. Dafür kommen aber der *Super Twist*, *Pinball-* und *Super Dash Attack* hinzu. Gerade Letzterer erweist sich als sehr nützlich. Mit ihm können Wände zerstört und somit Wege zu Bonusgängen freigelegt oder kann hyperschnell durch Loopings gedüst werden. Die Geschwindigkeit ist dabei atemberaubend hoch. Übertrieben sollt's damit aber auch nicht werden, denn nicht selten gerät Sonic infolge zu eifrigen Gasgebens in manch brenzlige Situation. Apropos brenzlig: Am Ende einer Welt wartet Dr. Robotnik auf Sonic, der hierbei auf Schützenhilfe von Tails verzichten muß. Nur wenn es gelingt, den fiesen Wissenschaftler in die nächste Welt zu vertreiben, kann all den gefangenen Vögeln, Eichhörnchen, Hasen etc. die Freiheit wiedergeschenkt werden. Je nachdem, wie schnell Sonic den Level hinter sich gebracht hat, gibt's - wie auch für eingesammelte Ringe - Bonuspunkte.

Michael meint:

Schneller, bunter, musikalischer - was will man von einem würdigen Nachfolger mehr? Wenn das Dynamische Duo so über den Bildschirm tobt, muß einfach Riesenstimmung aufkommen. Zwar hat sich auf den ersten Blick nicht allzuviel geändert, so etwa ab der zweiten Welt kommen die wirklichen Überraschungen - und die haben es in sich. Ein Muß, nicht nur für Igel-Freunde...

»SEHR GUT«

Die 22 Zonen in Sonic 2 bergen eine Überraschung nach der anderen und sind zudem originell gestaltet. Überhaupt ist das Leveldesign eine mächtige Prise ausgefeilter, interessanter und vor allem abwechslungsreicher. Doppel-Loopings, Spiralen, Tunnel, Sprungfedern, -bretter, Aufzüge, Lüftungsrohre, Bonusrunden und viele, viele andere Dinge, gespickt mit schönen Hintergründen sorgen für Spielspaß ohne Grenzen. Besonders abwechslungsreich ist die *Casino-Welt*: Sonic findet sich inmitten ei-



▲ ***Beim Flippern wird Sonic zu einer blauen Kugel***

nes riesigen Flippers mit Bumpern wieder, und wir können den stachligen Kerl nach Belieben durch die Gegend schießen. Bonuspunkte gibt's vor allem dann, wenn man in 'ne Art 'Einarmigen Banditen' trifft. Gar mit 'nem Flugzeug geht's in der *Sky Chase Zone* weiter. Tails versucht sich dabei als Pilot, während Sonic auf den Tragflächen herumturnt.

Insgesamt sind alle Level grafisch sehr gut in Szene gesetzt worden. Besonders schön sind die Animationen der beiden Helden. Vor allem das Rudern mit den Armen, wenn Sonic an einem Abgrund steht, ist köstlich.

Aber auch die verwandelten Tiere sind toll gezeichnet. Da gibt es 'roboterisierte' Affen, Fische, Insekten, Seepferdchen, in Jets umfunktionierte Vögel und 'ne Menge mehr Bösewichte, die es alle auf Sonic und Tails abgesehen haben.

Technisch und spielerisch ausgereift

Der kleine Fuchs, der seinen 'Turbo' durch den Doppelschwanz bekommt, den er wie einen Propeller einsetzt, kann jederzeit von einem Mitspieler übernommen werden, der dann eben seinem Kumpel zur Seite steht. Wer den Wettkampf bevorzugt, wird sich über den 'richtigen' Zwei-Spieler-Modus freuen: Auf einem gesplittetem Screen *(erstmalig Interlace, 320x448 Bildpunkte, also doppelte vertikale Auflösung!!)* liefern sich beide Kontrahenten erbitterte Kämpfe um Ringe, Extras und Punkte. Amüsant in diesem Modus: Das Teleporter-Item. Wird dieses eingesammelt, tauschen beide Charaktere ihre Positionen miteinander. Ärgerlich, wenn man einen großen Vorsprung hatte und dem Stage-Ende nahe war. Doch bedeutet dies noch lange nicht die Niederlage. Nach jeder Runde werden fünf Punkte vergeben: einen für die meisten Ringe, einen für die höchste Punktzahl etc. Wer in drei Kriterien besser als der andere ist, gewinnt. **Sonic The Hedgehog 2** ist ein Traum für alle Videospieler. Mit Mach 3 rast Sonic durch Röhren, Loopings und über Spiralen. Die Geschwindigkeit ist wahrlich faszinierend und noch höher als beim ersten Teil - und alles ist schön flüssig. Eigentlich gibt's nur beim gesplitteten Screen dann und wann ein Ruckeln zu entdecken, was technisch jedoch kaum besser möglich ist. Sonic 2 ist herrlich erfrischend und bietet ständig neue Überraschungen, auch wenn es dem Vorgänger sehr ähnlich ist. Tadellos sind auch Sound und Effekte, von denen es reichlich zu hören gibt. Mit diesem Programm hat **Sega** erneut einen Meilenstein in der Videospiel-Geschichte gesetzt, dessen Erfolg zweifellos den des ersten Teils bei weitem übertrumpfen wird.

◀ Tollkühne Tiere in ihrer fliegenden Kiste...



▲ Auf zum Looping

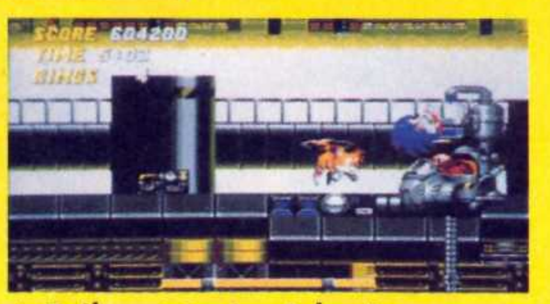
◀ Eine der schönsten Feind-Kreationen




▲ Eine böse Metall-Kopie Sonics



▲ Das riecht nach Ärger ...


▲ Tails nutzt seine Schwänze zum Fliegen

Sonic 2 ist ein hyperschnelles, durchdachtes, hervorragend spielbares und technisch einwandfreies Programm, das man haben muß. Es lebe Sonic!

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

news

Noch'n Schach

Man mag es kaum glauben! **Interplay** setzt, vom ständigen Erfolg verwöhnt, die **Battle Chess**-Serie fort. Die neueste Folge wird den Titel **Battle Chess 4000** tragen. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern soll das Game nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch voll überzeugen - künstliche Intelligenz und eine riesige Eröffnungsbibliothek sollen ihr Scherflein hierzu beitragen. ■



▲ Battle Chess 4000 von Interplay



◄ Schön anzusehen und dennoch spielstark - heißt es zumindest

Erfolgsdruck

Unter eben diesem stand Guntram B. *(Name von der Red. geändert)*, als er sich auf nicht ganz legalem Wege die Ältermann-Nadel durch die komplette Lösung von **Der Patrizier** erschummelte. Hier ein Auszug aus seinem Schreiben: '. . . *Der Aufstieg in fremden Städten ist sehr langwierig... Mit einem Dateieneditor habe ich mir in einer abgsaveten Datei einfach ein bißchen Geld zu meinem Kontostand im Heimkontor dazugeschummelt...*' Nanana, so geht's ja nun auch wieder nicht! ■



Guntram B.: Früh übt sich... ? ►

Gunshipper

Aus dem Hause **MicroProse** gibt es zwei nicht unbedeutende Neuigkeiten für Hubschrauber-Fans. Zum einen dürfen sich die PC-User auf die **Islands and Ice Mission Disk** für Gunship 2000 freuen. Neue Szenarien, neue Waffen, neue Feinde undundund... Unsere Meinung dazu: Empfehlenswert - zulegen! Ab Dezember können auch die geplagten **Amiga**-Besitzer in den Genuß der Hubschrauberaction kommen. Auch hier gilt: zulegen! Gunship 2000 ist bis dato immer noch der beste Simulator für Hubschrauberfans. Wann die ernsthafte Konkurrenz *Maximum "Comanche" Overkill* rauskommt, steht immer noch in dieser Ausgabe in den Sternen (Preview auf Seite 116). ■



▲ Amiga-Action



▲ Hubi im eisigen Süden

Soccer-Update

Anfang '93 soll die 1.1er-Version von **Sensible Softwares Sensible Soccer** erhältlich sein. Features sind unter anderem ein stark verbesserter Torwart, der Einwurf V1.1 sowie die Vergabe von gelben und roten Karten. ■

Verwirrung

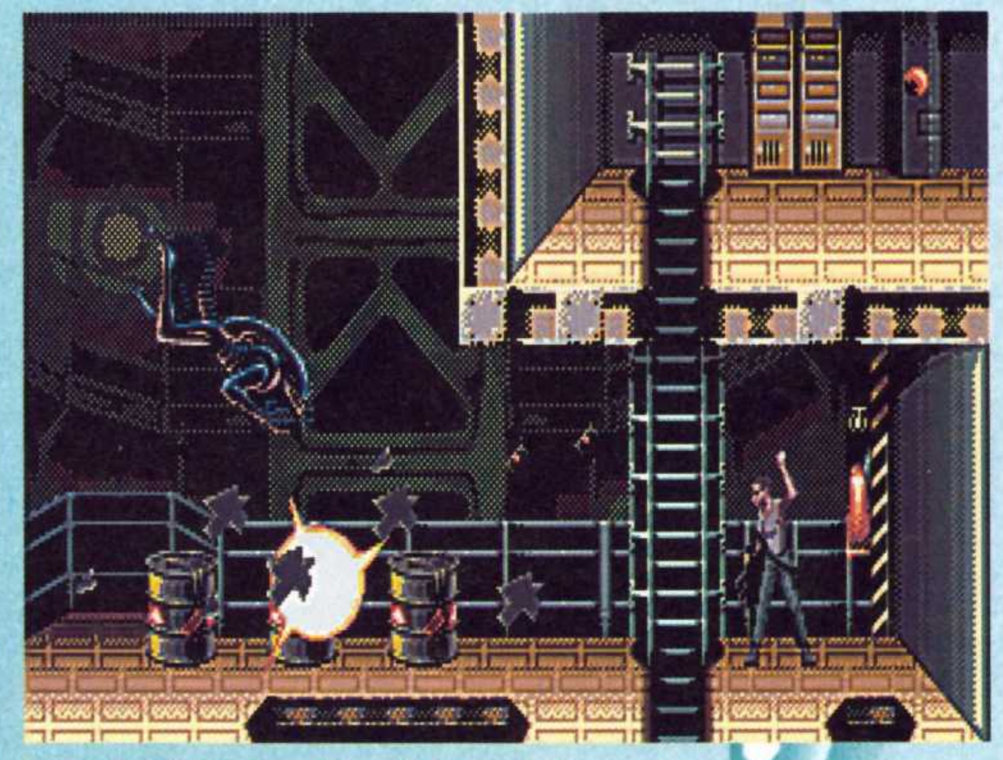
Nun ist es also amtlich. Die gute alte Sound Blaster-Karte 2.0 hat ausgedient. Auch die deutsche Version des Sound Blaster Pro 2.3 hat ausgedient. Für den passenden Gamesound sorgen jetzt drei neue Modelle: der **Sound Blaster Junior**, der **Sound Blaster 2.5** und in der High-End-Klasse gibt es jetzt den **Sound Blaster Pro 4.0**. ■

Sierra & Amiga

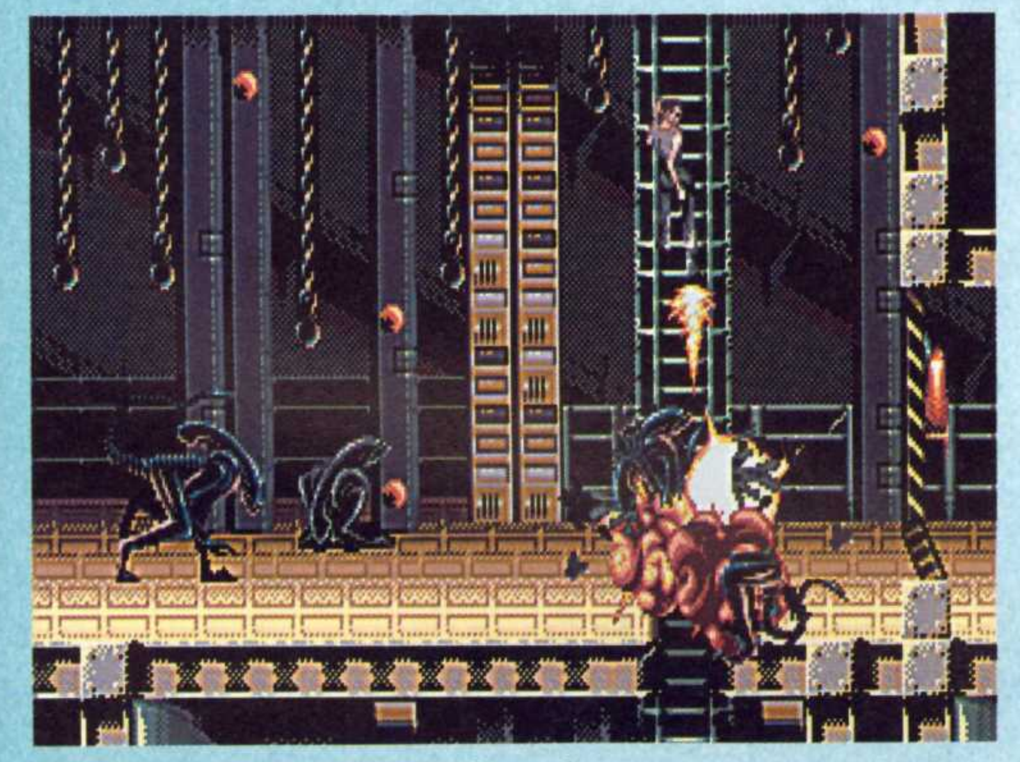
Endlich war eine offizielle Verlautbarung **Sierras** zu der Zukunft ihrer Amiga-Produktpalette zu vernehmen. Dana Berkman, führende Kraft des Unternehmens, kündigte an, daß die Programmierung der 'Low End'-Versionen nach Europa verlagert werden soll - aufgrund der 'innovativen' Programmiertechniken, die das hiesige Programmiererpotential zur Verfügung stellt. ■

Xenomorph

Nach dem Release der Mega Drive-Fassung von **Alien 3** sind nun auch Umsetzungen für PC *(VGA)* und Amiga *(angeblich nur 16 Farben)* in Arbeit. Das Gameplay ist dasselbe, die Veröffentlichungen stehen zur Zeit an. ■



▲ Gute alte Ripley - darauf ist Verlaß ...



▲ ... Sprengen, Braten, Zersieben à la carte.

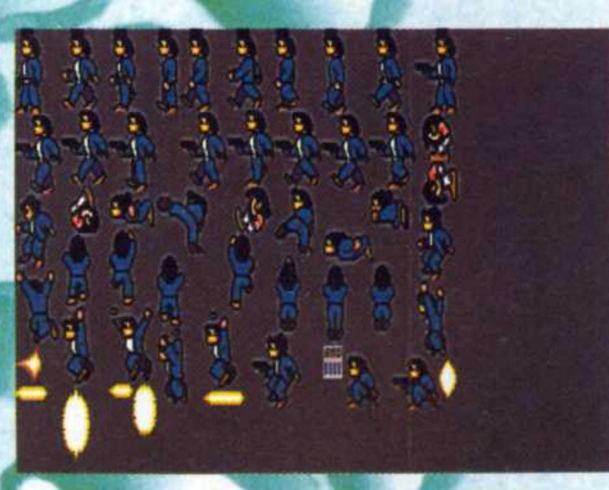


Ocean-Games

Unverdrossen geht die Entwicklung neuer Games auch bei **Ocean** weiter. Neben **Lethal Weapon** *(siehe auch Bericht in ASM 10/92)*, welches sich nach neuesten Informationen aus Actionsequenzen aller drei Filme zusammensetzen soll, wird fleißig an einem quasi-Tie-In gewerkelt: **Universal Monsters**. Zur Abwechslung hat man nicht die Rechte an einem Film, sondern die an den Figuren der alten Horrorschinken von den **Universal Studios** gekauft.
Das Game, das dabei herauskommen soll, erinnert an die graue Computerspiele-Vorzeit. Held Alex muß versuchen, durch Knacken von Rätseln und Finden von Schlüsseln, je das Obermonster einer Welt zu besiegen. ■



▲ Zwei der Universal Monsters-Charaktere



▲ Mel entwickelt sich

Zum Stein-erweichen

Meister Langohr macht Karriere! Um dem berühmtesten Hasen aller Zeiten, Bugs Bunny, endlich Paroli zu bieten, zieht nun **Bunny Bricks** ins Entertainment-Business. Seinen Namen trägt er nicht zu Unrecht, denn schließlich muß Meister Lampe 30 Level lang kleine Steinchen mit einem Ball kaputtmachen. Klarer Fall, daß *Break Out* bei diesem Spiel Pate gestanden hat. ■

Freddy Fallensteller

Mit **Contraption** schlägt **Mindscape** in die Bresche von Domarks *Planet of the Robots* und dem eigenen *D-Generation*.
In diesem Game geht es darum, einen Mechaniker, der ausnahmsweise nicht Mario heißt, durch eine Fabrik zu schicken und einige Defekte zu reparieren. Die Räume, die je ein Level inklusive Rätsel darstellen, sind dreidimensional in schräger Draufsicht gezeichnet. Vor allem die Tüftler sollen dabei über 100 Level zu ihrem Spaß kommen. ■



▲ Kniffelige Levels bei Contraption



◀ Aus Spaß wird Ernst

news

Leicht verdaulich

Wer sich schon immer über die Action- und Geschicklichkeits-Einlagen bei **Sierra**-Games gefreut oder sie verflucht hat, darf diese Minispielchen jetzt auch noch separat genießen. In den fünf vorliegenden Packs von **Nick's Picks - Crazy Software** trefft Ihr unter anderem auf Roger Wilcos Astro Chicken, spielt Domino mit Laura Bow oder versucht Euch an mittelalterlichen Robin Hood-Games. Leichte Kost für zwischendurch und außerdem Geschmackssache. ■



Sherlock die II.

Würde Sir A. Conan Doyle sehen können, wie seine Detektivfigur zu späten Ehren kommt, hätte er sich bestimmt zu einem Freudentanz durchgerungen. **Sherlock Holmes II** ist jetzt für das CD-Rom in der Mache. Drei neue Fälle sollen die grauen Zellen auf Trab bringen. Neu daran ist, daß Holmes und Watson jetzt richtig filmmäßig beim Gehen sprechen, nebenbei ein paar Items untersuchen, oder sich Pfeifen in den Mund stopfen. Die Möglichkeiten, mit anderen Personen zu verhandeln, sollen nahezu ins Unermeßliche gehen. Vielleicht ist SHII ja ein Kandidat für den Titel "Optimale Ausnutzung der CD-Rom-Möglichkeiten". ■

Knobelspaß

Für Entspannung soll auch die **Knobelkiste** von **Data Becker** sorgen. Sie enthält vier recht unterschiedliche Spielchen zum Minipreis, die eine Mittags- oder Hausaufgabenpause prima verkürzen helfen. ■

Patriotisch

Von den **Harpoon**-Machern **Three-Sixty** kommt dieser Tage ein neues Strategie-Spektakel für den PC auf den Markt. Bei **Patriot**, welches im Golf-Szenario angesiedelt ist, steuert man mal eben lockere 2.500 Einheiten durch die Gegend - und das sogar in SuperVGA! ■



◄ Patriot

Animals

Wer sich den Brockhaus der Tierwelt bis jetzt erspart hat, kann sich glücklich schätzen, denn mit Animals soll ein lebendiges Tierlexikon auf den Markt kommen. Nicht nur die wichtigsten Informationen zu den animierten Lebewesen, sondern auch die Sprache der jeweiligen Tierart soll in **Animals** akustisch präsentiert werden. ■

Mario ohne Ende

Nun ist es also amtlich. **Mindscape** hat sich von Nintendo die Rechte am Softwarestar **Mario** gekauft. Klar, kein Mario ohne Action, aber ganz so Jump'n'Run-mäßig geht es in **The Seven Portals of Peril** nicht ab. Mindscape will eine Mischung aus Adventure, Education und Action auf den Markt bringen. Geschicklichkeit und schlaue Fragen sollen zum Erfolg führen. ■

The Seven Portals of Peril ►



Compilation

Mit **Combat Classics**, einer Wargame-Compilation vom Feinsten, will das **Empire**-Label von Entertainment International Strategiefans erfreuen. *F15 Strike Eagle II, 688 Attack Sub* und *Team Yankee* könnt Ihr ab sofort Eurer Sammlung einverleiben. ■



▲ A-Train deutsch!

▲ Red Baron

Deutscher Zug

Frohe Kunde für alle, die mit der englischen Sprache auf Kriegsfuß stehen. Die hammerharte Maxis/Artdink-Wirtschaftssimulation A-Train gibt es jetzt auch in deutsch. Eine faire Sache für den deutschsprachigen Markt, ist das Handbuch umfangmäßig schließlich knapp am Modell Versandhauskatalog gescheitert. ■

Baron-Zusatz

Der **Red Baron Mission Builder** von **Dynamix** bringt passionierten Doppeldecker-Luftkämpfern neue Maschinen, neue Asse, und schließlich die Möglichkeit, selbst Missionen zu gestalten. Ebenfalls jetzt drin: Die Seitenruder-Option. Erhältlich für PCs. Preis: 80-90 Märker. ■



◄ T.S.P.O.P. Luigi hat mal wieder keinen Plan

Erben des Throns

Ein König ist erkoren worden. Neid zehrt an den Mächtigen des Landes, die den neuen König nach kurzer Zeit ermorden lassen. Das Land ist unregierbar geworden.

Und wieder beginnt ein Krieg um die Vorherrschaft im Reich. Das Volk hofft auf die Rückkehr des im heiligen Land befindlichen Königsbruders.

Schlüpfen Sie in die Rolle eines der aufstrebenden Barone und erleben Sie aufregende Schlachten um begehrte und wertvolle Provinzen. Bauen Sie Ihre Provinzen mit Dörfern aus, um wirtschaftliche Vorteile zu erringen.

Errichten Sie starke Grenzbefestigungen und halten Sie Ihre Neider von einem Angriff ab. Schließen Sie einen Waffenstillstand, um gemeinsam gegen einen gefährlichen Gegner vorzugehen.

Nutzen Sie Ihre zahlreichen Möglichkeiten aus und greifen Sie nach der Krone der Macht...



EIN MUSS FÜR JEDEN STRATEGIE-SPIELER !

ERHÄLTLICH FÜR: Amiga (1 MB, alle Modelle) ★ Commodore 64/128
IBM AT (640 KB, EGA und VGA)

Einige Features: ★ Topgrafik ★ 1 bis 4 Spieler ★ einfache Bedienung ★ komplett in Deutsch ★ starke Computergegner ★ Highscore Tabelle (Hall of Fame) ★ mehr als 25 einstellbare Spieloptionen ★

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany.





BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo–Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach — ***IHR SOFTWARE PARTNER*** — **Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto**

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer...

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'Gamens' wegen. **Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!): (05651) 929-760/-761*. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: **Do it!**

Die Tests

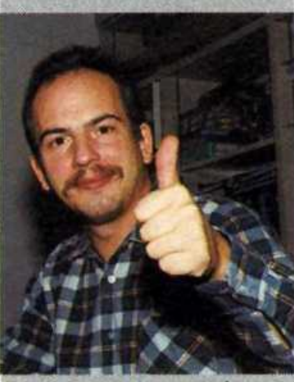
O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es passiert äußerst selten, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das **'MEGA-HIT'**-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den **'ASM-HIT'**. Auch das **'SPIEL DES MONATS'**, seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.



Unser Praktikant Thomas Kocanjer; hier seine TOP 5

1. Wing Commander (PC)
2. Vision (PC)
3. Monkey Island 2 (PC)
4. Epic (PC)
5. Elite (PC)



Klaus' TOP 5

1. Hexuma (PC)
2. Vision (PC)
3. Pinball Fantasies (Amiga)
4. Bubble Bobble (C64)
5. Commander Keen Goodbye Galaxy (PC)



Die Wertungen

Begeistert ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: **MANGELHAFT**.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein **SEHR MANGELHAFT**. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

ACTION

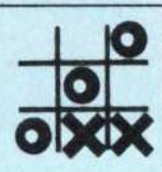
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



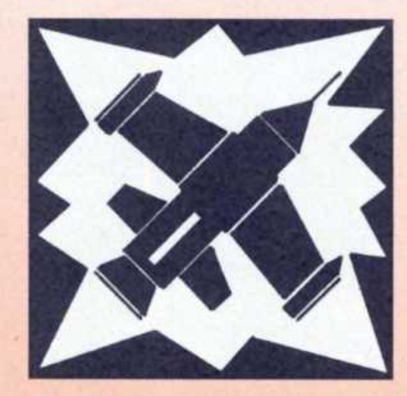
Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



ROOKIES
- PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, Hersteller: **Virgin Games**, England.



Aller Anfang ist schwer

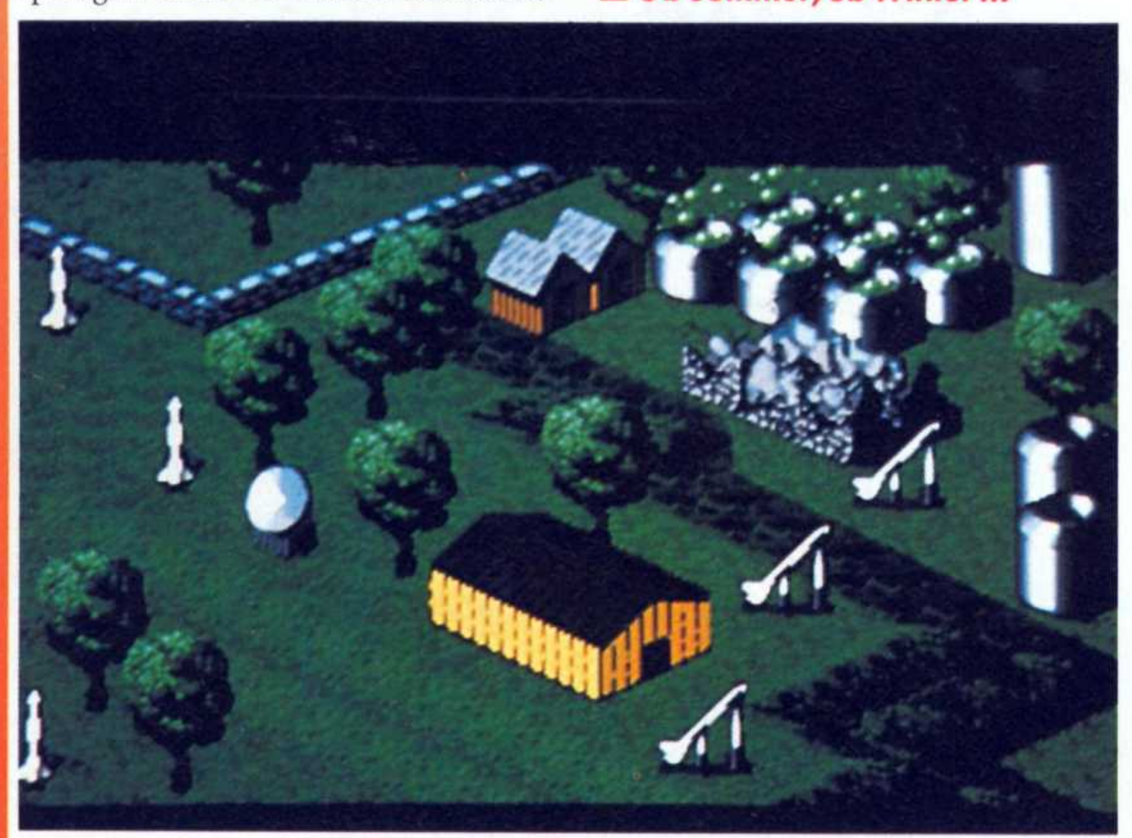
Wollt Ihr Euch mal als Ausbilder betätigen? So richtig Rekruten durch die Gegend schicken und Granaten hageln lassen? Pfui! Dann seid Ihr hier an der richtigen Stelle.

Reichlich Action, Ballerei und schwere Waffen verspricht **Rookies**, das die Reihe der Superspiele von **Virgin Games** fortsetzen soll. Von Thema und Aufmachung her unterscheidet sich dieses Rekrutenspektakel allerdings ziemlich von den Adventures, die Virgin so in letzter Zeit unters Volk gebracht hat.

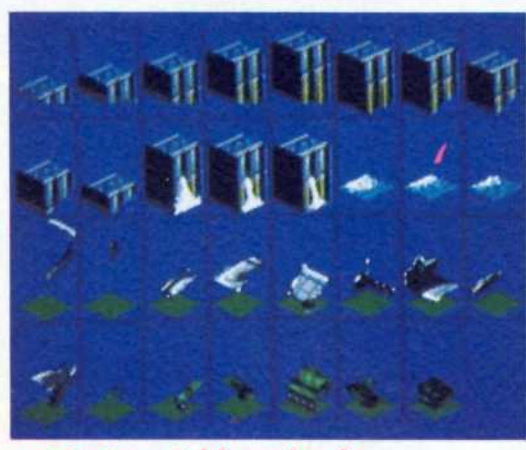
Ihr dürft Euch in 100 von super easy bis irre schweren Missions um eine Truppe blutiger Anfängersoldaten kümmern, die in bester Battle-Lemmings-Manier per Point-and-Click durch die Szenarien geschickt werden. Alles muß man den Jungs sagen, sonst lassen die sich sang- und klanglos abmurksen. Und die Feinde sind echt nicht zimperlich. Ihr seid es allerdings auch nicht. Da wird zum Beispiel ein feindlicher Damm samt genauso feindlichen Bewachern per Bombe gesprengt und mit den Wassermassen auch gleich noch ein (wahrscheinlich) feindliches Dorf plattgewalzt ...



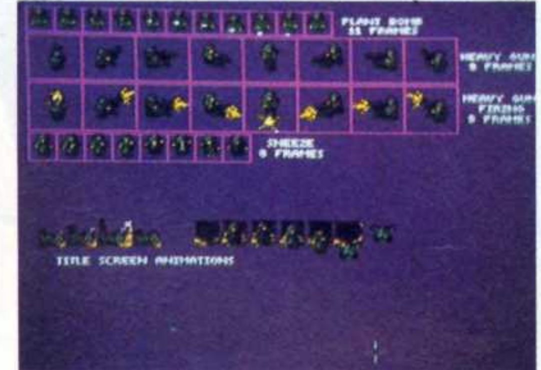
▲ *Ob Sommer, ob Winter ...*



▲ *Das ist die Landschaft, in der die Rookies ihr Unwesen treiben*



▲ *Die Entwicklung läuft ...*



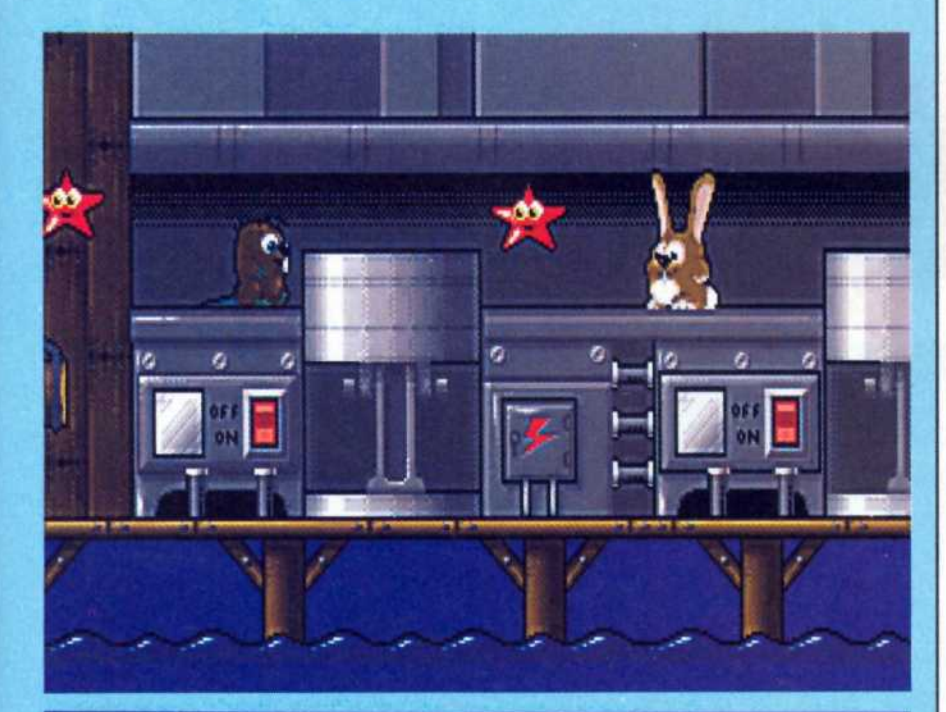
▲ *... hier ein paar Grafikblöcke*

Eure Rookies besitzen sehr unterschiedliche Charakterzüge und Fähigkeiten. So können einige schwimmen, andere nicht - ins Wasser hüpfen sie allerdings alle, wenn Ihr es befehlt. Die einen gehen dann halt nur ein bißchen schneller unter als die anderen. Auch wenn sie von den fies intelligenten Gegnern überfallen und verwundet werden, gehen Eure Pixelsoldaten, die ihren Grips offensichtlich in der Intro abgegeben haben, nicht etwa in Deckung oder suchen das Weite - es ist Euer Job, die Jungs in Sicherheit zu bringen. Ein reines Actiongame ist Rookies also nicht. Strategisches Denken ist hier genauso wichtig wie schnelle Reflexe.

Um den ziemlich blutrünstigen Hintergrund aufzulockern, haben sich die Programmierer eine Menge ganz witzige Einlagen ausgedacht. Langweilen sich die Rookies zu sehr, gehen sie eine rauchen, verschwinden mal kurz hinterm Baum oder genehmigen sich ein Nickerchen, aus dem sie nur mit viel Mühe wieder aufzuscheuchen sind. In späteren Missions treiben sich Spione in Eurer Nähe herum, die Meister der Tarnung sind. Sie sind solange nur an ihrem predator-mäßigen Wabern zu erkennen, bis sie angeschossen werden. Und was Ihr dann mit ihnen macht, ist Eure Sache.

Die bisher fertiggestellten Animationen sahen echt gut aus. Welche davon letztendlich in das um Weihnachten erscheinende Spiel tatsächlich übernommen werden, steht allerdings noch nicht fest. Lassen wir uns also überraschen. ■

ab





▲ *Haufenweise Hindernisse und Gegner*

Ein Biber beißt sich durch

BEAVERS
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **ST, Amiga und Konsole**
Hersteller: **Grandslam**.

So richtig niedlich scheint Beavers von Grandslam zu werden. Hübsch im Arcade-Format mußt Du dem Helden - eben Beaver vornamentlich Jethro - durch vier Level oder genauer 16 Stages zur Seite stehen. Der kann, so scheint es, in der ersten Vorab-Version jedenfalls jede Hilfe gebrauchen, die er kriegen kann. Denn außer einer ganzen Reihe von fiesen Füchsen gibt es noch wildgewordene Waschbären, schneeballschmeißende Hasen, eklige Alligatoren, blutrünstige Schildkröten und Piranhas, die gerade Biber auf ihrem Diätplan haben.

Und wie seit anno Mario üblich, gibt es jede Menge Geheimlevel sowie eine ganze Latte von Überraschungen. Solltest Du Jethro irgendwann im Abenteuer allein lassen - sprich den Joystick loslassen - setzt er sich hin, schließt die Augen und pennt sich aus. Solltest Du Ihn mit voller Absicht gegen einen Baum rennen lassen, fällt Dir bald das Bild aus dem Monitor. Also, Animationen satt. Dieses possierliche Tierchen fängt zum Beispiel auch an zu schwitzen, wenn er zu einem großen Sprung ansetzt. Alles in allem scheint Beavers eine Mischung aus Arcade-Action und Schmunzel-Comic zu werden, lassen wir uns einfach überraschen. ■

ddf/cus

WIZKID

System: **Amiga** *(alle Modelle, 512K, ab 1 MB gibt's bessere Soundeffekte)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Ocean/ Sensible Software**, England, Muster von: **Wial-Versand**, *8038 Gröbenzell*, Bemerkung: Highscores werden gespeichert.

Wiz-ig, spritzig, gut

Hey, schon mal was von 'Wizball' gehört? Ja, genau, der Software-Renner anno 1987 von SENSIBLE SOFTWARE. Da gibt's jetzt 'nen Nachfolger zu. Nachdem die Jungs vor gar nicht allzulanger Zeit mit 'Sensible Soccer' einmal mehr für Furore sorgten, lassen sie nun endlich WIZKID vom Stapel!

Was ist seit '87 mit Wizball geschehen? Nun, er hat geheiratet und für Nachwuchs gesorgt. Der kleine Stammhalter heißt **Wizkid** und wird schon mit einer höchst brisanten Aufgabe konfrontiert: Er muß seine Eltern und



▲ *Das Finale naht*



▲ *Wizkid hat's geschafft, Nifta zu retten*



▲ *Mit Steinen erschlägt man Gegner*

ASM HIT

Katze Nifta aus den Klauen *Zarks* befreien, der damals zwar aus dem Land Wiz verbannt wurde, jetzt jedoch zurückgekehrt ist, um furchtbare Rache zu nehmen...

Keine wiz-ige Aufgabe, da der Weg zu Zarks Burg voller Untertanen des Bösewichts ist, welche Wizkid das Leben schwer machen. Wie gut, daß es überall vor Ziegeln, Steinen und anderen Wurfinstrumenten wimmelt, die WK per Kopfstoß lockern und somit auf die umherschwirrenden Insekten, Clowns etc. fallen lassen kann. Mit etwas Glück erhält man dabei eine Clownnase, mit deren Hilfe Ziegel jongliert werden und somit mehrfach benutzt bzw. gezielt eingesetzt werden können. Dies ist von großer Wichtigkeit, da 1.) nicht unendlich viele Ziegel vorhanden sind und 2.) diese, nachdem sie gelockert wurden, aus dem Screen fallen. Sind alle Wurfgeschosse weg, Gegner jedoch weiterhin vorhanden, so muß die Runde später nochmals gespielt werden und zwar so lange, bis dies erfolgreich geschieht. Aber nicht nur die Nase ist Wizkid bei seiner Arbeit behilflich, auch das Super-Gebiß erweist sich als nützlich. Nicht zu vergessen das Geld, das der Spieler nach Bewältigung einer Stage (ein Level besteht aus mehreren Stages) erhält. Richtig viel Knete gibt's, wenn alle Noten einer zu vervollständigenden Melodie gesammelt wurden. Woher die Noten kommen? Die Gegner hinterlassen nach der Vernichtung meist welche, und WK muß sie nur einsammeln. Sind alle Stages gelöst, erscheint eines der acht Katzenjungen Niftas, welche zur Rettung der gekidnappten Drei erforderlich sind.

„Wizkid – man muß es lieben"

Neben diesem 'Kopf-Modus' beinhaltet das Programm auch einen Körper-Modus, in dem Wizi fast wie ein Mensch aussieht und durch die Gegend watscheln kann. Hierbei müssen keine Lakaien Zarks eliminiert, sondern viele Rätsel gelöst werden, denn nur so ist es möglich, die erforderliche Zahl Kätzchen zu finden. Durch das Aufnehmen eines im Kopf-Modus erschienenen Vierbeiners werden nämlich Levels übersprungen, so daß Wizkid nur drei Viecher einsacken kann, was - wie zu erwarten war - zu wenig sind.

Die Puzzles sind zweifelsohne originell und gar nicht mal so einfach zu lösen. Wer kommt schon auf die Idee, daß WK sich auf'n Klo setzen muß, um sich überschüssiger Lüfte zu entladen, wodurch aus einem Vulkan (?) Geröll geschleudert und somit ein Geheimgang freigelegt wird? Auch die Benutzung eines Stehklos ist vonnöten. Welches und warum, möchte ich hier jedoch nicht verraten. Sind diese Aufgaben noch weitestgehend fix zu lösen, wird's beim Wikingerschiff schon deutlich unangenehmer. Ziemlich alle Problemchen müssen übrigens mit Hilfe irgendwelcher Gegenstände gelöst werden, die es mit dem gesammelten Geld zu bezahlen gilt. Ist endlich Level neun erreicht und Nifta befreit, geht's per Ruderboot zu Zarks Burg. Hier stellt sich dann auch heraus, ob genügend Katzen gerettet wurden. Ist dies nämlich nicht der Fall, wird nicht flink genug gerudert, wodurch Zark schneller zur Burg zurück ist und in Ruhe die Zugbrücke hochziehen kann. Die Mission ist also gescheitert, die Geiseln dem Tod geweiht...

Wizkid ist ein sehr originelles, hochmotivierendes Action-Adventure, das mir persönlich deutlich besser als der Vorgänger gefällt. Besonders der 'Körper-Modus' mit all seinen lustigen Rätseln macht einen Heidenspaß. Ach ja: Auch Ballerfreunde kommen zumindest in Level sechs auf ihre Kosten, welcher quasi ein Shoot'em-Up-Game mit altbekannten Gegnern ist. Recht ausgefallen ist der Sound. Neben eigenständigen Kompositionen hat **Sensible Software** auch bekannte Stücke wie beispielsweise 'Drunken Sailor' untergebracht. Teilweise klingt das echt ulkig. Ordentlich bunt geht's in Sachen Grafik zu. Daß keine spektakulären technischen Finessen zu erwarten sind, ist klar und auch überhaupt nicht nötig, denn Wizkid vereint alle Spiel-Faktoren, die ein tolles Action-Adventure ausmachen. Vorbildlich die Tatsache, daß drei Schwierigkeitsgrade wählbar sind und High-Scores gespeichert werden. Wizkid ist ein Spiel, das durch sein durchdachtes Spielprinzip süchtig macht und nicht nur für Liebhaber des Genres mehr als ein Muß ist. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

HELLER WAHN! ADVENTURE-GAMES VON YENO®!



DR. FRANKEN

Das Wahnsinnsabenteuer! - Körperlose Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsinn. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelteile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht vom Riesen zum Zwerg geschrumpft war, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wieder auffinden, um sie zusammenzubauen.



DRAGON'S LAIR

(NES + Game Boy Version)
Aus der Tiefe von Mordroc Castle steigen übelriechende, schweflige Dämpfe empor. Der gräßliche, feuerspeiende Drachen hält Prinzessin Daphne gefangen. Wer würde es je wagen, den Drachen zu überlisten, um Daphne zu befreien. - Natürlich Ritter Dirk! Er macht sich auf die Reise in die Welt der Märchen - mit allem was dazu gehört.



MANIAC MANSION

(Deutsche NES-Version/ mit "Back-up"-Batterie)
Was macht eine Kettensäge ausgerechnet in der Küche? - Seit vielen Jahren passieren in Dr. Freds alter Villa merkwürdige Dinge. Dave's Freundin Sandy ist verschwunden. Die Spuren führen zu der Villa. Dave und sein Rettungsteam erleben die kühnsten Abenteuer auf der Suche nach Sandy. Wie die spannende aber auch lustige Geschichte ausgeht, hängt ganz allein von Dir ab.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

YENO ELEKTRONIK GmbH · Robert-Koch-Straße 12 · D-6108 Weiterstadt · Telefon 0 61 51– 8 41 14

Psygnosis

Es wird Winter, Weihnachten steht vor der Tür - Zeit der Ruhe und des Friedens. Denkste! Während fast alle Menschen innerlich einen Gang runterschalten, regiert im englischen Softwarehaus PSYGNOSIS die Hektik. Dieses Jahr werben so viele Amiga-Games um die Käufergunst, daß Ihr schon eine stattliche 30-Meter-Tanne fällen müßtet, damit sie alle unter Euren Weihnachtsbaum passen.

Ganz und gar 'friedlich' geht es bei **Creepers** zu. Alles dreht sich um eine Handvoll kleiner Raupen, die nur den Wunsch haben, sich möglichst schnell zu verpuppen. Leider hat es diese Krabbler in eine ziemlich lebensfeindliche Umwelt verschlagen, in der es von Fallen und Feinden nur so wimmelt. Ein Bad in kochendem Öl ist ebenso ungesund wie die Begegnung mit einem Raubvogel, dessen Lieblingsgericht natürlich ausgerechnet Insekten sind. Glücklicherweise könnt Ihr die



Der Sprung ins Ungewisse: Tomato Game

Tierchen vor so einem Schicksal bewahren. Dazu stehen Euch verschieden Hilfsmittel zur Verfügung, die Ihr frei über den Bildschirm verteilen könnt, um Euren Schützlingen einen Weg in die Sicherheit zu bahnen. Mit Hilfe von Ventilatoren und einer Sprungschanze läßt sich manch ein Hinterhalt einfach überspringen. Und wenn gar nichts mehr hilft, wirkt ein Klaps mit dem Tennisschläger oft Wunder.



Auch ein Creeper hat's nicht leicht!

Creepers wartet mit einer ganzen Menge interessanter Ideen auf. Die fertige Version erwarten wir rechtzeitig zur Bescherung.

Tomatensalat

Ein ähnliches Spielkonzept bietet **Bill's Tomato Game**. Held und Hauptfigur ist Terry, eine dicke saftige Tomate. Zusammen mit seiner Freundin Tracy gelingt ihm die Flucht aus dem Gemüsetransporter. Doch leider fällt Tracy in die Hände des bösen Squirrel Sam, der sie am liebsten zur Sandwich-Beilange machen würde. Das kann sich unser Gemüse-Hero natürlich nicht gefallen lassen. Er macht sich auf dem Weg, um seine Liebste zu befreien.

Da Tomaten bekanntlich eher schlecht zu Fuß sind, setzt sich unser Früchtchen auf einen Katapult und bewegt sich nach dem Abschuß wie ein Geschoß fliegend über den Screen. Eure Aufgabe besteht nun darin, Terry heil auf einem Förderband auf der anderen Seite des Bildschirms zu landen, damit er in den nächsten der 100 Level gelangen kann.

Das ist allerdings echte Milimeter-Arbeit, denn ein ungenauer Jump verwandelt Terry unwiderruflich in Ketchup. Wie bei Creepers steht Euch ein umfangreiches Instrumentarium zur Verfügung. Nach jedem mißlungenem Sprung habt Ihr die Möglichkeit, Eure Ventilatoren und Trampolins umzustellen.

Kriegsspiele

Da geht es bei **Amour Geddon II** schon wesentlich härter zur Sache. Wie beim Vorgänger klettert Ihr ins Cockpit eines Jets oder eines Helikopters um rasante Einsätze gegen feindliche Streitkräfte zu fliegen. Wer lieber auf dem Boden der Tatsachen bleiben möchte, darf sich auch hinter das Steuer eines Tanks klemmen, und seinen Kontrahenten vernichtende Panzer-Duelle liefern. Im Vergleich zum ersten Teil wird Armour Geddon II verbesserte Grafik, schöneren Sound und mehr Fahrzeuge aufweisen.



Angriff hat die beste Verteidigung: Amour Geddon

macht Dampf

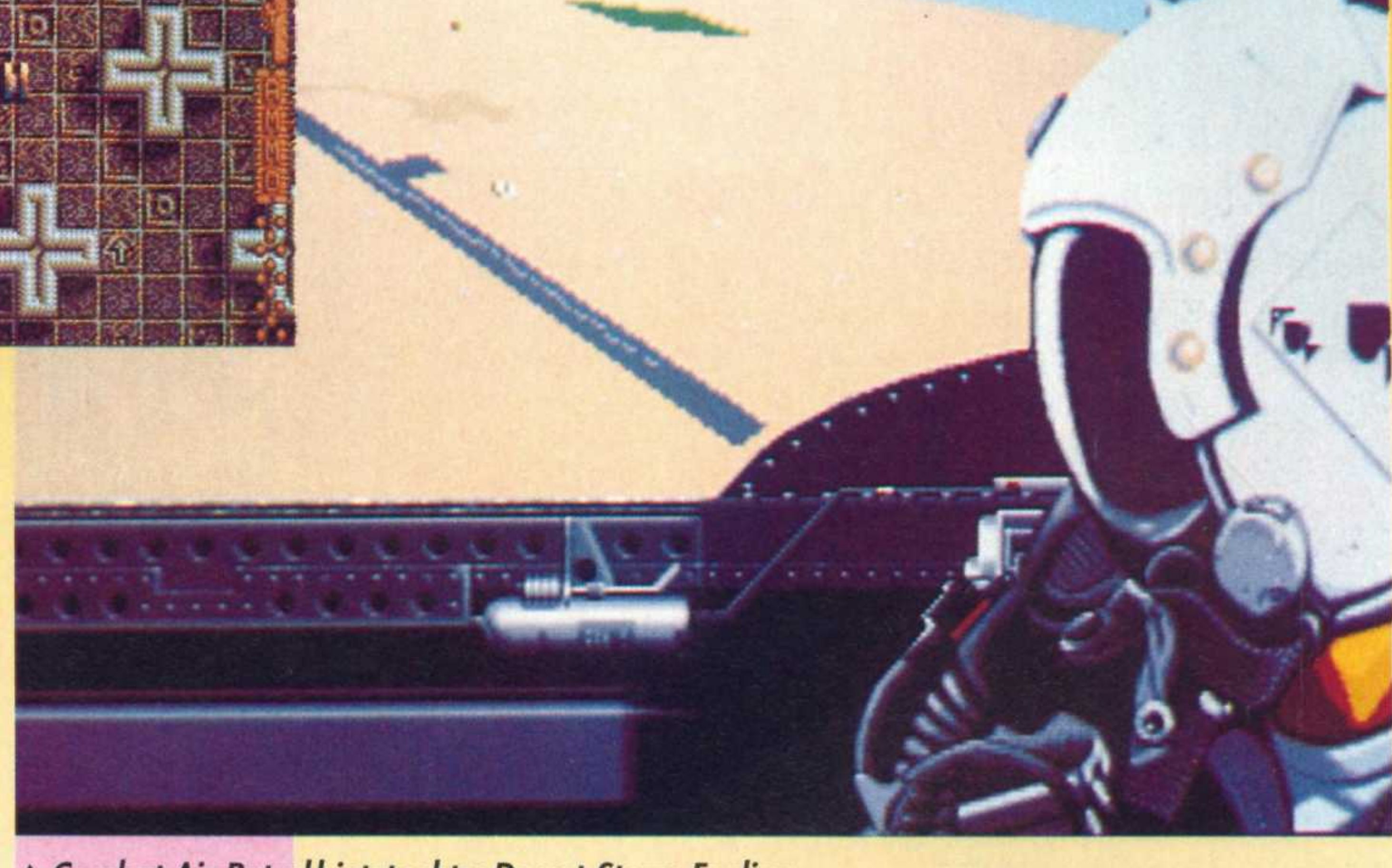
Wer will, kann jetzt sogar mit einem Zeppelin auf die Jagd gehen.

Wer sich hingegen im Schleudersitz einer F14 oder F18 wohler fühlt, wird sich auf **Combat Air Patrol** freuen. Je nach Auftrag müßt Ihr Angriffe gegen iraki-



▲ *Der Cytren Robot in Action*

sche Land- oder Seeziele fliegen und natürlich massenhaft Saddam's MiGs vom Himmel pusten. Sehr geschmackvoll, nicht? Abgesehen davon hat CAP einiges zu bieten. Die Vektorgrafik ist recht fix und detailliert. Mal sehen, wie sich die fertige Version des FluSis macht.



▲ *Combat Air Patrol bietet echtes Desert-Storm-Feeling*

Keine Gefangenen machen!

Auch **Cytron** paßt nicht unbedingt zum friedlichen Charakter des Weihnachtsfestes. Eine streng geheime unterirdische Forschungsbasis wird Opfer eines heimtückischen Anschlags: Feindliche Cyborgs dringen in die Räume ein und töten alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Einige Wissenschaftler jedoch überlebten die Attacke und versteckten sich im weitläufigen Laborkomplex. Da eine Rettungsaktion für Menschen zu gefährlich ist, entsendet die Regierung einen neuartigen Roboter, der über einige interessante Fähigkeiten verfügt. Er kann sich in zwei Komponenten teilen und so auch in schmale Korridore vordringen. Zudem ist er in der Lage, ein Signal ausstrahlen, mit dem sich die Forscher aus ihren Verstecken herauslocken lassen. Gewisse Ähnlichkeiten zu *Paradroid* lassen sich wirklich nicht leugnen. Ob das auch für den Spielspaß gilt, wird sich noch herausstellen müssen.



▲ *Walker: ratatatata!*

Mega-harte Massenmorde

So richtig geschmacklos ist **Walker**: Ihr steuert eine zweibeinige Kampfmaschine, die direkt dem dritten *Star Wars*-Teil entsprungen sein könnte. Ausgestattet mit einem netten Maschinengewehr geht's auf Menschen-Safari. Mittels Mauszeiger könnt ihr ganze Herden kleiner 4-Pixel-Männchen niedermähen. Damit das ganze nicht zu einfach wird, greifen Euch von Zeit zu Zeit auch Hubschrauber und Panzer an.



▲ *Angriffshöhe erreicht!*

Wer nichts gegen eine Blutlache unter dem Christbaum einzuwenden hat, darf gespannt auf die Endfassung dieser Gewaltorgie warten. Hm, also irgendwie hat Psygnosis doch eine etwas seltsame Vorstellung von Weihnachten!

Traumhafte Flipper

PINBALL FANTASIES

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Hersteller**.

Pinball Dreams, der Zweite. Mit einiger Spannung haben wir den Nachfolger erwartet, und als PINBALL FANTASIES dann endlich von 21st CENTURY ENTERTAINMENT losgeschickt wurde, hielten wir es kaum noch aus, bis wir das Game in den Fingern hatten - waren doch Demo und Presseinfos sehr vielversprechend gewesen.

Zum Glück durfte ich ihn dann als erster an mich reißen und versuchte mein Glück an den vier Flippertischen, die sowohl in Aufbau wie in Qualität einige Unterschiede aufweisen.

Die erste Phantasie wird im *Partyland* Wirklichkeit, wo Ihr Enten *(Targets)* abschießen müßt, um dann jede Menge sensationeller Bonuspunkte zu erhalten. Die Rampen zählen natürlich auch mit, und hat man eine bestimmte Anzahl von ihnen im oder gegen den Uhrzeigersinn passiert, sorgen geheimnisvolle Öffnungen für wahren Punktesegen sowie allem möglichen Zeugs, was man so für eine Party braucht.



▲ *Im Partyland rollt die Kugel*

„Pinball Fantasies - flipppern (fast) wie am Automaten!"

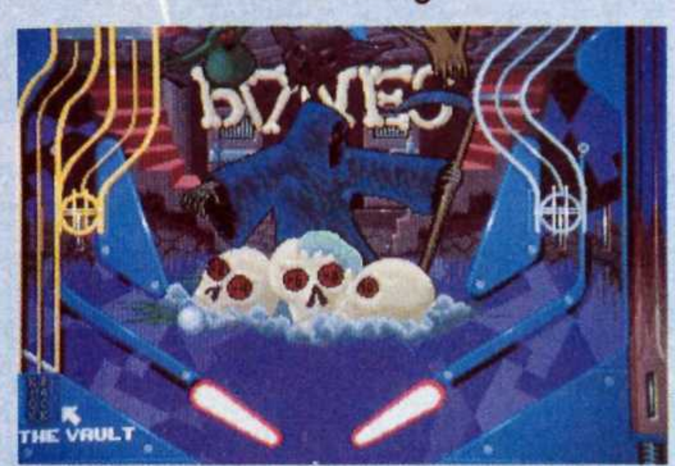
▲ *Rennwagen-Flipper*

Bei den *Speed Devils* geht es - wie der Name schon andeutet - um den Weltmeistertitel als Rennfahrer. Hier könnt Ihr Bonus-Teile für Euren Schlitten sammeln und auf den Rampen Kilometer um Kilometer zurücklegen, bis Ihr 20 voll habt und somit einen Extra-Ball bekommt.



▲ *Die Milliarde winkt*

▼ *Gruselstimmung*



Die dritte aller Möglichkeiten ist die *Billion Dollar Show*, welche mir persönlich am meisten Spielspaß gebracht hat. Wie bei einer richtigen Game-Show im Fernsehen könnt Ihr hier Autos, Häuser, Boote und vieles mehr gewinnen und so ganz nebenbei auch etwas Bargeld. Wenn Ihr schon etwas Übung habt, sind 20 Millionen in knapp zwei Minuten keine Seltenheit. Und mit ganz viel Glück erhaltet Ihr bis zu einer Billion!!

Die besten Soundeffekte liefert das Gruselpaket *Stones & Bones*, wo Ihr Schätze finden, einen Turm öffnen und besteigen und Geister fangen müßt, um in den Genuß möglichst hoher Scores zu kommen.

Ansonsten bietet jeder der vier Flipper bei **Pinball Fantasies** einen eigenen Sound, bestehend aus Musik und zum Teil sehr realistischen FX, wie man sie ja auch schon vom Vorgänger kannte.

Grafisch wurde sich auch wieder tüchtig ins Zeug gelegt, und so schießt die Kugel mit einer Geschwindigkeit durch den Screen, daß ich den Eindruck hatte, ich spielte nicht am Amiga, sondern irgendwo am Automaten.

Die meisten Überraschungen bieten die Stones & Bones, dann folgen Billion Dollar Show, Partyland und Speed Devils *(so zumindest mein Eindruck beim Spielen)*. Süchtig machen sie alle, und darauf kommt es an. Bis zu acht Spieler können sich "eintragen", und am Ende gibt es die Endzahl-Auslosung, wobei derjenige, dessen letzte Zahl in der Wertung mit der gezogenen übereinstimmt, noch einen Extra-Ball erhält.

Highscores werden gespeichert, wobei jedesmal, wenn Ihr Euch selbst übertrefft *(oder die Vorgabe der Programmierer)* ein Extra-Ball fällig ist. Eine Multiball-Funktion gibt es auch diesmal nicht - schade eigentlich!

Mit diesem Game hat uns **21st Century Entertainment** neben Pinball Dreams eine weitere Flipper-Simulation der Oberklasse geliefert, der meiner Meinung nach seinen Vorgänger übertrifft. Und deswegen gibt es diesmal auch den Hitstern! ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	8-10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

SUPER POWER-ACTION VON YENO

FIGHTING SIMULATOR
NEU! - 2 SPIELE IN EINEM!

7 Kampfsportarten stehen zur Verfügung, z.B. Kung-Fu, Wrestling oder Boxen. Spiele Dich doch zur Weltmeisterschaft. Mit dem GAME LINK- Dialogkabel lieferst Du Dir heiße Wettkämpfe mit Deinen Freunden.

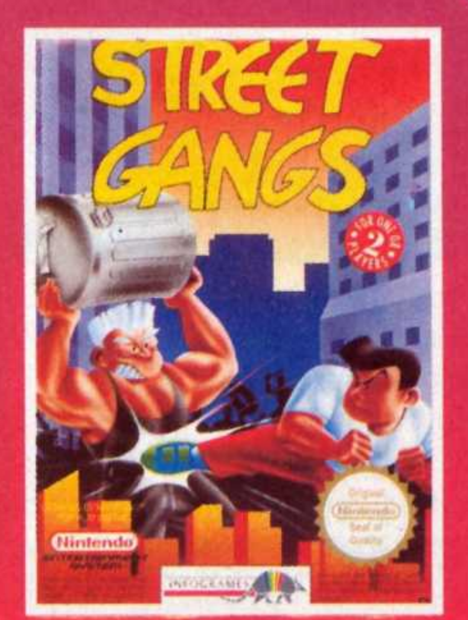
PLUS 'FLYING WARRIORS'

Du wanderst von Bildschirm zu Bildschirm und kämpfst mit Rick gegen den Drachen der Finsternis. Überwinde abenteuerliche Hindernisse, um einen legendären Schatz zu erobern.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

NINJA BOY

Lustige Ninja-Action überall und jederzeit! Atemberaubende Abenteuer voller Rätsel. Um sich für den Kampf zu stärken, müssen Spielelemente gesammelt werden. Zum Bezwingen der Gegner können unterschiedliche Kung-Fu-Techniken eingesetzt werden. Du begegnest mächtigen Monstern und harten Kämpfern.



STREET GANGS
(NES-Version)

Alex und Ryan sind die letzte Hoffnung, die Stadt von den Tyrannen zu befreien. Das Ultimatum des gemeinen Gangsterbosses steht vor dem Ablauf. - Gelingt es Alex und Ryan, den Frieden wieder herzustellen? 14 Gangsterbosse und ihre Gangs sind zu bezwingen. 24 Kampftechniken stehen den beiden zur Verfügung. Ein wirklich heißes Spiel für 1 oder 2 Spieler.



BOMB JACK

Jack ist ein explosiver Kerl, dessen Elan jeden mitreißen wird! Von Plattform zu Plattform springend müht er sich ab, Bomben zu sprengen. Daran wollen ihn natürlich seine zahlreichen Gegner hindern, die sich überraschend verwandeln können.

YENO ELEKTRONIK GmbH · Robert-Koch-Straße 12 · D-6108 Weiterstadt · Telefon 0 61 51– 8 41 14

GEM'Z

System: **Amiga** *(mind. 512 K)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Software 2000/Kaiko**, Muster von: **Hersteller**.

Bomb'em to hell!

Gäbe es für jede geklaute Idee einen Nadelstich, dann müßte man die Jungs von KAIKO glatt unter die Nähmaschine legen. Denn für GEM'Z haben diese Schlitzohren so ziemlich alles geplündert, was nicht niet- und nagelfest ist.

Worum geht's? Also: Zusammen mit bis zu drei Mitzockern werdet Ihr in ein Spielfeld gesetzt, in dem sich lauter bunte Edelsteine befinden. Wenn Ihr drei gleichfarbige Kiesel in eine Reihe bekommt, macht's Plopp, und eben jene sind verschwunden. Dieser Einfall stammt ursprünglich aus *Columns*, bevor **Kaiko** ihn eigens für **Gem'Z** recycelte.

Da Blöcke bekanntlich eher selten von selbst durch die Gegend rollen, müßt Ihr sie schon schieben oder je nach Kick-Power unterschiedlich weit schubsen. Praktischerweise wird alles, was sich einem solchen Geschoß in den Weg stellt, erbarmungslos geplättet. Im günstigsten Fall klatscht Ihr einen Eurer Mitspieler an die Wand. Preisfrage: Woher stammt dieser Geistesblitz? Richtig, *Pengo*!

Bombenstimmung nur im Team

Wer jetzt immer noch nicht genug hat, kann mit diversen Bomben um sich schmeißen, um auch den hartnäckigsten Kontrahenten um die Ecke zu bringen. Die Druckwelle reißt alles in Stücke, was sich entweder horizontal oder vertikal auf einer Höhe mit der Explosion befindet. Und damit das Ganze nicht so langweilig wird, gibt es da noch diverse Teleporter, Feindsprites und Sperren.

Je nach Lust nach Laune könnt Ihr in insgesamt 104 Leveln entweder allein, zu zweit im Team oder auch im K.o.-Modus gegeneinander antreten.



▲ *Bomberman stand eindeutig Pate ...*



▲ *... für dieses Game*

Wenn es Euch gelingt, drei gleichfarbige Diamanten in eine Reihe zu bugsieren, verwandelt sich der Glitzerkram zur Belohnung nach seinem Abgang in diverse Boni. Manche machen Euch kurzzeitig unbesiegbar, andere erhöhen Eure Kick-Power. Besonders empfehlenswert sind auch zusätzliche Leben, denn selbige sind recht schnell ausgehaucht, wenn Ihr nicht höllisch auf die Aktionen Eurer Gegner achtet. Ein unachtsamer Augenblick, und schon eiert eine Ladung auf Euch zu und fegt Euer Sprite vom Bildschirm. Gewisse Ähnlichkeiten zu *Bomberman* sind natürlich rein zufällig.

Abgesehen von dieser digitalen Kleptomanie ist das Game richtiggehend gelungen: Die Grafik ist ganz nett, und aus den Lautsprechern tönt Hülsbeck-Sound, der diesmal aber etwas fad geraten ist..

Nette Grafik, fader Sound

Lediglich im Solo-Modus werden erste Schwächen sichtbar. Die Mixtur aus Pengo und Bomberman ist spielerisch ein eher dünnes Süppchen und allein ganz und gar nicht sättigend. Erst wenn drei oder vier Joysticks (per mitgeliefertem Adapter) am Rechner hängen, wird es richtig interessant. Gem'Z ist eben ein Spiel, das nur mit vielen Leuten massig Spaß macht.

Also Folks, wer keine moralischen Bedenken hat, ein Spiel zu kaufen, an dem so ziemlich alles gemopst ist, darf anbeißen. Zumindest im Team ist der Spielspaß garantiert. ■

Martin Klugkist



▲ *Bis zu vier Spieler wollen nur das Eine: Überleben*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation (im Team)	10
Motivation (solo)	3
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Sayonara!

Liebes Tagebuch, die letzten Wochen waren mal wieder ereignisreich, aber völlig ergebnislos. An philosophischen Grundsätzen gemessen ist das aber ok, denn schließlich ist ja der Ziel das Weg. Oder so in der Art. Vielleicht auch andersrum. Das ließe den Schluß zu, daß man sich angesichts des Wissens um das Zielsein des Wegs den Weg sparen könnte - weil es kein Ergebnis bringt. Nun, ich habe das natürlich nicht getan, und so befindet sich auch in dieser Ausgabe der ASM wieder ein Feedback und so manches andere. Eure Aufgabe fürs nächste Mal wird sein, zu beweisen, daß die Meinung von Personen, die man nicht selbst ist, völlig irrelevant ist, weil sie eigentlich nur eine Illusion sein muß. Diejenigen, die das verkraften, schicken dann bitte noch ein Foto mit, das wir in unsere Rote-Nasen-Galerie einfügen können. Vielen Dank für die Aufmerksamkeit und einen geruhsamen Feierabend.

Uli

Hier noch unsere Adresse für Zuwendungen aller Art: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege ... und nicht vergessen, die Telefonnummer mit anzugeben!

"Lohnt sich?"

Ich habe gerade die Nr.9/92 vor mir liegen. Wie ich sehe, habt Ihr es geschafft und braucht Euch hinter der Konkurrenz nicht mehr verstecken. Mit besonderen Vergnügen lese ich immer die Leserbriefe. Wer sucht Sie eigentlich aus und beantwortet sie? Das kann nur der Uli machen, oder? Die Postkarten finde ich toll, aber was die Poster betrifft seid Ihr ziemlich geschmacklos. Ich beabsichtige, mir eine Soundkarte 'Soundblaster Pro Multimedia' zu kaufen. Könnt Ihr mir wenigstens sagen, ob sich die Anschaffung für mich lohnt?

Gregor Biehl

(Anm. d. Red.: Oh, vielen Dank! Wer denn sonst? Wir wissen nicht, ob sich diese Anschaffung für DICH lohnt - wir kennen Dich ja überhaupt nicht! Wenn Du weder einen Soundblaster, noch ein CD-ROM besitzt, könnte sich das absolut lohnen!)

"Kommt oder nicht"

(...) In der Ausgabe 9/92 paßte alles zusammen. Ein lockeres Intro im Feedback ('Beine hoch, Flasche auf, Augen zu...'), die Anm. d. Red. auf S. 32 zu 'Deutshc für Ausländer' (DSA wird's leider auch nicht für den ST geben') und die vom ...-Versand zu lesende Anzeige: Das schwarze Auge - Atari 78,95 DM.

Es gibt sicherlich Versandhäuser, die mit Programmen, die es für den Computer eigentlich gibt, Werbung machen, um Kunden zu fangen. Also gab es nur eins: Sprich mit Attic. Während meines Besuches auf der Atari-Messe hatte ich die Gelegenheit, mit Leuten von Attic zu sprechen und das Spiel DSA auf dem Atari zu bewundern. Es wird zwar noch einige Zeit ins Land gehen, bis die Quellcodes vom PC komplett umge-







setzt sind, aber das Schwarze Auge ist im Anmarsch. Auch wenn Ihr diesen Brief nicht abdruckt, wäre es schön, wenn Ihr Eure Aussage richtigstellt (vielleicht nochmal bei Attic anrufen!?) und für weitere Ausgaben Eurer doch gelungenen ASM solch schwerwiegende Aussagen noch einmal überprüft und erst dann veröffentlicht.

Morten McCoury

(Anm. d. Red.: Wir leben in einer Welt, die in stetigem Wandel begriffen ist. Als wir seinerzeit aufgrund der Leseranfragen nochmal bei Attic nachhakten, stand eine Atari-Version aufgrund vorhersehbarerweise mangelnder Abverkäufe nicht zur Debatte. Das hat sich später geändert. DSA soll nun aber 'definitiv voraussichtlich' das letzte Atari-ST-Projekt Attics gewesen ein. Die Amiga-Version von DSA soll übrigens im November erscheinen.)

"CD-Kritik"

Nach fünf Jahren wird es Zeit, daß ich Euch mal einen Leserbrief schreibe! Das Gelaber von wegen 'Eure Zeitschrift ist super!' hebe ich mir für später auf. Zur Sache: Vor exakt 23 Tagen habe ich mir bei Euch den 'Apidya-Soundtrack' bestellt. Der kam dann direkt mal pünktlich (...), doch als ich ihn mir anhörte und dabei das Heftchen mit dem Cover drauf las, fiel mir auf, daß die CD ja eigentlich gar nicht von Master Chris war! Ein ziemlich großer Teil war überhaupt nicht von ihm. Wieso heißt es dann bei Euch im ASM-Bazar 'Chris Hülsbecks neue CD!'? 'Trip like that' hätte ich ja noch verstanden, ebenso 'Crazy Lover', aber die Songs 11-14 haben ja absolut gar nichts auf dieser CD zu suchen! Abgesehen von den Titeln 1-8 (Apidya-Songs) ist diese CD absolut Chris-Hülsbeck-untypisch. (...)
Nun zum üblichen 'Lob und Kritik'-Spielchen. Eure Zeitschrift ist wirklich gut, und die Idee mit 'Alien 3' war ebenfalls klasse, aber Ihr seid einfach zu unübersichtlich! Die Konvertierungen hättet Ihr zusammen lassen sollen, und außerdem solltet Ihr ins Inhaltsverzeichnis reinschreiben, was alles im 'Secret Service' steht! (...)

Lagomorpha

(Anm. d. Red.: Zuerst einmal ein klitzekleiner Hinweis in eigener Sache. Ich muß einfach mal im Interesse der Mädels aus Verwaltung & Versand sagen, daß wir inzwischen 'tagfertig' sind. Das bedeutet, daß Bestellungen, die morgens eintreffen, meist noch am selben Tag das Haus verlassen, sofern die Ware bei uns am Lager ist. Genau da aber kann es aufgrund unserer Restpostenkäufe ab und zu zu Verzögerungen kommen. Ok?
Was die CD angeht. Nun gut, wäre es Dir lieber, auf einer CD wären 40 oder 50 Minuten Musik und fertig? Auf der Apidya sind insgesamt 73:19 Minuten inklusive diverser Bonustracks - für 24,95! Was, Du willst mehr? Da kann ich nur sagen: Knüppel aus dem Sack! Davon abgesehen ist Track 13 der CD einer meiner Lieblingstracks.
Und 'Chris Hülsbecks neue CD' heißt es, weil es Chris Hülsbecks neue CD ist - jedenfalls die neueste, die wir im Vertrieb haben. Was den Unterschied zwischen der Apdiya und der Shades angeht: In 'Apidya' steckt ein Konzept, 'Shades' wurde eher zusammengewürfelt, was aber nicht heißen soll, daß sie schlecht ist.
Den Schuh von wegen der Unübersichtlichkeit kann ich mir nicht anziehen. Im Action-Teil sind die Action-Konvertierungen, im Adventure-Teil sind die Adventure-Konvertierungen etc., etc., etc.
Das Inhaltsverzeichnis vom Secret Service steht beim Secret Service sehr gut, da 1.) der S. Service zum Herausnehmen ist und somit autonom sein muß, 2.) überhaupt kein Platz auf den Seiten 4 & 5 über ist, und wir 3.) soooviel im Heft haben, daß wir unser Inhaltverzeichnis nicht künstlich damit aufblähen müssen.)

"Aufforderung"

Letztens laß ich in einem englischen Atari-ST Magazin, daß in einer früheren Ausgabe der Verlag seine Leser aufforderte an die Softwarefirmen zu schreiben, um ihre Konvertierungswünsche zu äußern. Das Ergebnis war, das Microprose sich bereit erklärte, Civilization für den ST umzusetzten. Und auch SSI denkt über eine Konvertierung von Eye of the Beholder 3 für den ST nach.
Ich bitte Sie, es den englischen Kollegen gleichzutun und die ST-User aktiv werden zu lassen. Ich denke da vor allem an Lucasfilm-Games, die den ST-Usern immer noch den 2. Teil von Monkey Island schuldig sind. (...)

Andreas Rotzoll

(Anm. d. Red.: Die Ansprüche und Forderungen, die manche Leute an Softwarefirmen zu stellen sich berechtigt fühlen, wollen wir mal außen vor lassen. Ok, Ihr ST-User, schreibt an alle Softwarefirmen und beschimpft sie. Was Ihr dadurch erwirkt sind Lippenbekenntnisse, die aufgrund von forcierter Nerverei gemacht werden. Wenn Ihr wirklich was erreichen wollt, müßt Ihr Software KAUFEN! RICHTIG MIT GELD! Dasselbe gilt für alle User, die meinen, daß ihnen eine Softwarefirma ein Programm 'schuldet'. Wir leben in einer Marktwirtschaft, und die nimmt auf Einzelschicksale wenig Rücksicht. Eure Plattenspieler konntet Ihr ja auch einmotten, was Neuerscheinungen angeht. See?)

"Keine Ahnung?"

(...) Wenn Ihr ein PC-Spiel previewed oder reviewed, schreibt Ihr oft 'geplant für: nichts' (also kein Atari oder Amiga). Der Software-Hersteller wirbt aber in der gleichen Ausgabe mit dem Spruch 'Erhältlich für PC, bald auch für Amiga und Atari ST'. Wer hat denn nun keine Ahnung? Jetzt sagt nicht, es hat bei Redaktionsschluß noch nicht festgestanden. Der Anzeigenschluß kann ja kaum später sein, oder? Das würde (und tut's eigentlich auch) mich brennend interessieren!

Rene Jennings

(Anm. d. Red.: Unsere Infos für die 'geplant für:'-Angabe bekommen wir von den Pressestellen oder Kontakten der einzelnen Unternehmen. Sie sind insofern recht verläßlich.
Wenn aber z.B. in einer Werbung steht, daß ein Programm für den ST erscheint, steht da noch lange nicht, WANN es das denn tun wird. Vielleicht ja 'nie'. Unsicherheitsfaktoren gibt es da immer. So kann es vorkommen, daß ein Projekt, das lang geplant war ganz einfach platzt. Peng. Ende. Aus. Vorbei. Kein Programm! Oder: Auf einmal findet sich ein Programmierer, der ein Game mit einem absoluten Minimalbudget realisieren kann.
Dumm dabei ist, daß wir eine gewisse Vorlaufzeit bei der Produktion von ASM haben. Wenn Ihr jetzt die Ausgabe 12 frisch in den Händen haltet, ist die 1/93 bereits redaktionell abgeschlossen! Bis dahin kann sich viel geändert haben! Du siehst also, es bleibt schwierig. Dafür, muß ich sagen, haben wir eine verdammt hohe Trefferquote, denn bei den von Dir nicht angeführten Beispielen handelt sich allesamt um Ausnahmen.)

"CDTV-Gerücht"

1. Stimmt es, daß das Amiga-CDTV nächstes Jahr billiger werden soll, oder ist das nur ein Gerücht?
2. Wird es auch in Zukunft genügend Software für das CDTV geben? (...)

Sebastian Braun

(Anm. d. Red.: Wie niedlich, es gibt wohl tatsächlich noch jemanden, der sich ein CDTV zulegen möchte...
1. Wissen wir nix von. Wollen wir auch gar nicht wissen.
2. Gab es schon mal genügend Software fürs CDTV?
Kurz gesagt. Omannomann, das ist ja wohl nicht Dein Ernst. Es gibt so viele Arten, sich unglücklich zu machen, such' Dir doch eine andere aus.)

"Wann & Wieso?"

Daß Eure Zeitschrift spitze ist, ist klar (versteht sich!).
1. Wann wurde Wing Commander 1 getestet?
2. Wieso erscheint Eure super Zeitschrift nicht zweimal im Monat?
3. Uli, Deine Brille sieht (wie immer) echt cool aus!
4. Könnt Ihr die Hotline (hoffentlich richtig geschrieben) nicht von dienstags bis donnerstags machen?
5. Wieso muß die ASM-Special 14,80 DM kosten (zu teuer)?

Snake

Feedback

(Anm. d. Red.: 1. ASM 2/91. Mal wieder zu faul gewesen, was?
2. Das hatten wir auch schon mal angedacht, ist aber aus organisatorischen, redaktionellen, finanziellen etc. Gründen nich machbar. Zumal würde eine theoretisch halb so dicke ASM schätzungsweise fünf Mark kosten, d.h. Ihr müßtet für den gleichen redaktionellen Inhalt - eben mit zwei Wochen 'Vorsprung' für die Hälfte - zehn Mark zahlen. Lemmon Curry?
3. Klaro!
4. Und von Freitag bis Montag machen wir dann das Heft, oder wie? Wir haben schon über eine Erweiterung des Hotline-Services nachgedacht. Das Ganze muß aber intern noch anders verwaltet werden, um es realisieren zu können. Dauert noch.
5. Was? Zu teuer? Am liebsten geschenkt, wie? Das haben wir gerade gern! Rechne Dir doch mal aus, was Du für die Hint Books hinlegen dürftest. Da sind wir megabillig gegen!)

"Dunkelmalerei"

Sagt mal was ist denn mit Euren Screenshots los??? In Ausgabe 10/92 waren manche Shots viel zu dunkel und unscharf; außerdem fehlten manche Farbverläufe (z.B. auf den Seiten 6-8, 42-43, 46, 48 usw.) (...)
Wenn das weiter so geht werdet Ihr bald nicht nur einen (seit 1989) treuen Leser los sein. Ich will nämlich auch sehen können, wie das Spiel, das ich gedenke zu kaufen, aussieht und nicht blind Eurer Grafiknote vertrauen (dann könntet Ihr die Shots nämlich gleich weglassen...) (...)

Daniel Möller

(Anm. d. Red.: Über die dunklen Shots haben wir uns auch rote Birnen wachsen lassen. Der Schuldige für dieses technische Malheur wollte natürlich mal wieder niemand sein, und so bekam unser Volontär 100 statt der regulären 50 täglichen Stockhiebe. Ich halte das für eine gute Lösung des Problems. Auf jeden Fall haben wir so auch sichergestellt, daß Dinge dieser Art nie wieder vorkommen.
Wie kommst Du auf den Dreh, daß irgendwo Farbverläufe fehlten? Hast Du etwa unbemerkt in unseren Unterlagen geschnüffelt? Hast Du irgendwo anders geschnüffelt? Etwa an einer Klebertube?
Die Shots auf Seite 46 waren übrigens nicht zu dunkel! Das Game sieht wirklich so aus. Ist eben 'ne finstre Story. Und weg!)

"Aufruf"

Wie Ihr (Leser) wißt, erscheinen in den nächsten Monaten *(Anm. d. Red.: Vorlaufzeit!)* zwei sagenhafte Spiele. BC Kid von Factor 5 und Lionheart von Thalion. Und wie Ihr (hoffentlich) wißt, könnten das die letzten Spiele von diesen zwei Herstellern sein, nämlich dann, wenn sich die Games wegen den Raubkopien schlecht verkaufen. Andere Hersteller werden folgen, bis überhaupt keine guten Spiele mehr für den Amiga produziert werden. Deswegen: Bitte laßt doch das kopieren, wenigstens bei solch guten Spielen. Schaut doch mal: Games, die wirklich gut sind, erscheinen doch selten genug, als das man nicht mal auf eine Kopie verzichten könnte. Ich meine, wollt Ihr in Zukunft auf Spiele wie Turrican 3 verzichten?
Es ist ein Wunder, daß überhaupt noch Spiele wie 'Apidya' und 'Jim Power' auf dem Markt erscheinen. Und ganz allgemein: Wenn niemand mehr auf Amiga produziert, gibt's auch nix mehr zu kopieren. Und was machen die Cracker dann? Zum PC rüberwandern? Oder vielleicht zum neuen Atari Falcon Computer (wenn er populär genug ist)? Dann wird es mit diesen Computersystemen auch bald vorbei sein, auf jeden Fall was die Produktion von Spielen anbelangt.
Also, rafft Euch auf und kauft die Spiele, die es wert sind, gekauft zu werden. Dies ist die letzte Chance, den Amiga vor dem Untergang zu bewahren. Den kleinen Bruder, der C-64, gab es doch satte 10 Jahre lang. Wäre doch gelacht, wenn dies der Amiga nicht auch schaffen würde, oder?

A. Held

"Monströs"

(...) 'Alien 3' prangt es dem geschockten Monsterfreak auf dem Titelblatt der ASM 9/92 entgegen - und tatsächlich: auf Seite 9 entdeckte ich ein erstes Foto der Kreatur. Oh,

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	L P -
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L P A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	L P A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	(L P) A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquests of The Long Bow	L P -
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dam Busters The	- - A
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decisive Battles North Amer. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	- - A
Digi Paint 3	- - A
Digi View Gold Version 4.0	- - A
DOS - 2 - DOS	- - A
Drachen Von Laas	L P -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	L P -
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L - A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L P -
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	L P -
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	(L P) -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	L - A
Gateway To The Savage Frontier	L P -
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L P -
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	L P -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P A
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Lost Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L P -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	(L P) -
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P A
Les Manley - Lost in L.A.	L P -
Loom	L - -
Lords Of Doom	L P -
Lucky Luke	(L P) -
Lure Of The Temptress	(L P) -
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	L P A
Megatraveller 1	L P -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	L P A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	- - A
Pools Of Darkness	L P A
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President Is Missing The	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Quest For Glory 2	(L P) A
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	(L P) A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (SEGA Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	L P -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Uninvited	L - -
Ultima Underworld	L P -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Wing Commander incl. Secret Missions	- - A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

2 Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC dA 104,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	-------	-------	-------	94.95
5.	Civilization dV	84.95	-------	-------	99.95
6.	Ultima 7 dV	-------	-------	-------	104.95
7.	Patrizier Der dV	79.95	-------	-------	89.95
8.	Schwarze Auge Das dV	-------	-------	-------	89.95
9.	Buck Rogers 2 dV	89.95	-------	-------	89.95
10.	Eye Of The Beholder 2 dV	84.95	-------	-------	84.95

CPS
Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

Ein heißer Tip!

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.



Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

SIERRA MEGAPACKS

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Codename: Ice Man dA	54.95	—
Colonel's Bequest The dA	54.95	—
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 2 dA	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149,95
PC Auto	PC 149,95
PC Cosmos	PC 149,95
PC Globe	PC 139,95
PC Mensch	PC 149,95
Deluxe Paint 4	AM 299,95
X-Copy Tools! incl. Hardware	AM 89,95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799,95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit undWindows 3.1	PC 379,95
Sound Blaster CM/S-Chipset für V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 799,95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 799,95

Zubehör allgemein

4 Marken-Akkus mit Universal-Ladegerät	34,95
Marken-Akkus Mignon	pro Stück 4,95
Mausmatte	9,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9,95

Disketten

high density		double density
3,5 " 209,95	je 100 Stück	3,5 " 99,95
5,25 " 119,95	je 100 Stück	5,25 " 59,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
Abandoned Places dA	79.95	—	—	—
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Bucks dA	—	—	—	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Amberstar dA	84.95	—	84.95	—
Ashes Of Empire dA	89.95	—	—	—
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	99.95
Bard's Tale Construct. Kit	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Black Crypt dA	69.95	—	—	—
Black Gold dV	74.95	44.95	74.95	79.95
Broker King dV	—	—	—	79.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Cadaver Levels dA	44.95	—	44.95	—
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk	44.95	29.95	—	44.95
Cruise For A Corpse dV	69.95	—	—	79.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	119.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Double Double Bill dA	84.95	—	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elite Plus dA	—	—	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	—	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Epyx Sporting Gold dA	69.95	—	—	—
Eternam dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 Stealth Fighter dA	84.95	—	84.95	89.95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Fate Gates Of Dawn dV	79.95	—	79.95	—
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To Savage Frontier	79.95	69.95	—	89.95
Global Conquest dA	—	—	—	99.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Gobliiins dV	69.95	—	69.95	69.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Great Courts 2 dA	74.95	—	74.95	79.90
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Hard Nova dA	69.95	—	69.95	79.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
Hook dA	69.95	—	69.95	89.95
Humans dA	79.95	—	—	—
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Ishar dA	79.95	—	—	79.95
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf dA	84.95	—	—	94.95
Loom dV	79.95	—	79.95	79.95
Lord Of The Rings 2 dA	—	—	—	84.95
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Microprose Golf dA	84.95	—	84.95	—
Microprose Grand Prix F. 1	84.95	—	84.95	—
Midwinter 2 dV	84.95	—	84.95	99.95
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	79.95	89.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pirates ! dA	69.95	54.95	—	69.95
Plan 9 From Outer Space dV	84.95	—	—	104.95
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pool Of Radiance dA	39.95	69.95	—	69.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 dA	79.95	—	79.95	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Ports Of Call dV	69.95	—	—	84.95
Prophecy Of The Shadow dA	—	—	—	89.95
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Railroad Tycoon dV	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	—	—	—	79.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Return Of Medusa dV	69.95	—	—	79.95
Scenario Theatre Of War dV	—	44.95	69.95	79.95
Secret Of Silver Blades dA	79.95	—	—	79.95
Sensible Soccer dA	69.95	—	69.95	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	—	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Soul Crystal dV	69.95	44.95	69.95	79.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spirit Of Adventure dV	69.95	44.95	—	79.95
Star Trek 25th Anniversary	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starbyte Super Soccer dA	69.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager	59.95	—	—	69.95
Their Finest Hour dA	79.95	—	79.95	79.95
Their Finest Hour Miss. 1 d	34.95	—	44.95	34.95
Treasures Of Sav. Frontier	—	—	—	89.95
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 oder 2	—	—	—	44.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Winzer dV	69.95	49.95	—	79.95
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
World Wrestling Federation	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen .... ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
bitte ankreuzen

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

A 12/92

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

wohl ein Irrtum! Nach kurzem Nachlesen wird mir kundgetan, das Alien ist kein Alien sondern Theresa Orlowski. Nun ja, Freunde, ähem, da habt Ihr Euch aber ins Fettnäpfchen setzen lassen. Die abgebildete Dame hat mit Erotik etwa sowenig zu tun, wie das echte Alien mit einem Tribble (Ihr wißt schon, die gurrenden Plüschkugeln aus Star Trek). Die liebe Theresa ist Pornoproduzentin und nun erklärt mir mal, wieso Ihr die auf Eure pubertierenden Leser loslaßt! Die Braut hat nix, aber auch überhaupt nix in Eurem und unserem Magazin verloren. Demnächst laßt Ihr noch die Mafia kostenlose Werbung schieben, die vielleicht die Unterstützung der ASM-Leser bei einer Handelssimulation nicht schlecht fände (hä, hä, hä). Sag was dazu, Uli! So, das soll es gewesen sein. Leider habe ich kein Telefon, so daß ich Euch meine Nummer nicht geben kann. Bleibt sauber, auf dem Teppich und gesund!

Michael

(Anm. d. Red.: Hey, Mike, das weißt Du wohl? Du bist ja ein ganz Verdorbener! Neenee, die Sache liegt so: Nach eingehenden Gesprächen mit uns waren die Orlowskis überzeugt, daß es besser wäre, doch kein Hardcore-Spiel zu produzieren, sondern eben etwas 'Erotisches' - was auch immer die darunter verstehen mögen. Das mit der kolo Mafia-Werbung hätte sowas. Da käme endlich mal Werbe-Pep ins Blatt. Wenn die bezahlen würden, wäre es sogar noch besser. Medias gibt's bei unserer Anzeigenabteilung.)

"Fragen & WC"

(...) 1. Wann wird Lemmings für den C-64 erscheinen?
2. Wer wird es vertreiben?
3. Wo bekomme ich es so schnell wie möglich her?
4. Wie grüße ich am besten meinen toten Hamster?
5. Wer schenkt mir seinen Amiga 3000?
6. Was mache ich, wenn ich mich mein Schnürsenkel verläßt, mit der Begründung es gäbe noch einen anderen neben ihm?
Jetzt mal weiter im Text: In ASM 9/92 behauptet ein Schreiberling, Ihr hättet behauptet Wing Commander wäre in C programmiert, und daß diese Programmiersprache aber für so ein tolles Spiel mit so fließenden Bewegungen viel zu langsam sei.
Dazu folgendes: Erstens ist WC fast ausschließlich in Turbo-C programmiert, zweitens ist diese Sprache alles andere als langsam, denn C ist die maschinennächste Hochsprache überhaupt, und Turbo-C++ ist von allen C-Dialekten der wahrscheinlich schnellste, drittens habe ich an jedem Fuß fünf C-hen und weiß daher ganz genau wie schnell sowas ist.
(...)
Übrigens hast Du, Uli, wohl mal wieder 'nen Knoten in der Brille gehabt als Du geschrieben hast, daß Du noch keinen blassen Schimmer von WC auf dem Amiga hättest, in derselben Ausgabe 9/92 steht auf irgendeiner Seite, ziemlich am Anfang, eine hübsche, kleine Vorankündigung.

The Electronic Designer

(Anm. d. Red.: 1. Von Psygnosis war dies zu erfahren: Die Programmierung erfolgt derzeit. Wann es letzten Endes erscheint, ist aber nicht raus, da freie Mitarbeiter mit dem Projekt betraut wurden.
2. Der übliche Vertrieb, der Psygnosis in Deutschland vertritt: United Software.
3. Meinst Du auf die legale oder die nur fast legale Weise?
4. Meinst Du auf die indische oder die nur fast australische Weise?
5. Der Mann mit dem Gras auf'm Hut. Tel.: (05651) 1151.
6. Zieh Gummistiefel an.
Nach unseren neuesten Informationen (hab' ich mir gerade aus der Nase gezogen), ist WC nicht in C, sondern in F geschrieben, wie man unschwer hört, wenn man eine Soundblaster-Karte dran hat.
Das Desinformations-Mißgeschick hab' ich schon erläutert, tu dies aber für alle, die das Feedback nicht so gründlich lesen, wie sie eigentlich sollten, nochmal. Das FB jener Ausgabe war sehr, sehr früh fertig. Zu jener Zeit wußte ich noch nichts davon, daß WC für den Amiga kommt. Diese Info kam, als die ASM schon fast dicht war, und das FB längst im Druckhaus.

"Potentielle Fehler"

Dem Brief von 'Binder' aus der 9/92 kann ich nur zustimmen! 99% aller Leserbriefe werden nach dem dort beschriebenen Verfahren geschrieben. Meiner ist da keine Ausnahme. Allerdings gibt's bei mir erst mal handfeste Kritik: Der SpaceRat-Cartoon auf Seite 26 in der Ausgabe Nr. 9/92 strotzt nur vor potentiellen Fehlern. Das fängt schon beim 1.Bild an: Die rote Fahne rechts im Bild weist auf Kommunisten hin. Das 'Fuck the Rest' geht deutlich gegen Eure älteste Tradition: Das muntere ausXen sämtlicher Schimpfwörter. Und daß der Zauberer von Oz ein (Uli) Mühl-Spiel ist, wissen wir ja längst schon alle.
Im 2. Bild setzt sich das Chaos fort: eine 'Schuhclickmotivation' findet sich in keinem Bewertungskasten. Der Monitor zeigt eine Langenselbolder Telefonnummer, unter der aber niemand zu erreichen ist. Und dabei hatten wir uns alle schon gefreut, endlich Ulis Telefon, äh Telefonnummer gefunden zu haben!
Mats' Lied scheint genau das Niveau zu sein, auf dem Ihr Eure Arbeit abwickelt, was aber eigentlich nur eine Feststellung und kein echter Fehler ist. Aber das Schlimmste: Uli hat seine Sonnenbrille an Mats verliehen!!! Dieser Bruch der Etikette müßte eigentlich mit sofortiger Terminierung aller Beteiligten geahndet werden, aber wir sind ja nicht so und geben Euch eine Chance, nach Rom (oder auch Mekka) zur Beichte zu fahren. Der typische Kampfrobot ist nicht Dein Freund. Vertrauen Sie mir. Ich weiß, was ich tue. Der Rest des Cartoons (Mats' Gesichtsausdruck, Space Rats Äußerung über den hochgebeamten Gegenstand) geht von der Thematik her in Ordnung. Übrigens: habt Ihr ein Rohrpostsystem?
P.S. Langenselbold liegt in Hessen, und Hanau ist die Reichshauptstadt!
P.P.S. Rohrpostbombe schreibt man mit weichem dt.
P.P.P.S. Unter (0. . .4/1.1.5.) meldet sich doch jemand, und jetzt wissen wir auch alle, daß Uli in Wirklichkeit eine 15jährige Frührentnerin mit Südostbayrischem Akzent ist.
P.P.P.P.S. Der 2te (in Worten: Zweite), der 0. . .1/2..88 wählt, bekommt eine echte (!) Sledge-Hammer-Sonnenbrille, wie sie auch von Uli getragen wird!
P.P.P.P.P.S. Damit dieser Quatsch auch echt gedruckt wird: Uwe (gesprochen: Uf), wir lieben dich doch nicht. . . (...)

Rohrpostbombe, Kommuniqué 1









*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

WIZKID AMI** 69.90

SUMMERCHALLENGE P C** 89.90

REX NEBULA P C 94.90

AMIGA	
Aquatic Games**	69.90
BAT 2 **/*	84.90
Beast 3 **	64.90
Bumpy´s Arcade **	69.90
Curse of Entch.*/**	84.90
DUNE dt.	79.90
Hexuma dt.	89.90
History Line 14/18	85.90
Humans **	79.90
Indi 4 dt.	94.90
Lemmings II *	74.90
Liverpool **	69.90
Lord of t.Rings dt.	77.90
Lotus III **	64.90
Mad TV Data *	29.90
Mega Sports Col.**	64.90
Pinball Phantasie *	59.90
Paramax **	29.90
Perfect General **	74.90
Premiere **	69.90
Rampart **/*	69.90
Sim Earth **1Mb	94.90
Sport Coll. **	69.90
Streetfighter 2 *	64.90
Ultima VI 1Mb	69.90
Viking Field of C.**	69.90
Wing Commander	94.90
Zool **	69.90

P C	
Amazon*	94.90
Amberstar	99.90
Chessmaster 3000	74.90
F1Grand Prix *	114.90
F15 Strike Eagle 3*	114.90
Falcon Data dt.	64.90
Great Naval Battle	84.90
Harrier Jump Jet *	109.90
Hexuma dt.	89.90
History Line 14/18*	99.90
Indi 4 dt.	99.90
John Madden 2	74.90
Kings Quest VI	96.90
Laser Squad **	99.90
Legend of Kyrandia	89.90
Lemmings 2*	84.90
Maximum Overkill *	89.90
Might & Magic IV	99.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Race Drivin **	79.90
Ragnarök **	94.90
Siege	74.90
Spellcasting 301	79.90
Spelljammer *	79.90
Summoning	69.90
Taskforce 1942 *	114.90
Vision *	89.90
Wizkid **	79.90

MEGA	
Aquatic Games*	109.90
NHLPA 93	109.90
Side Pocket*	114.90
Slime World*	109.90
Sonic 2*	119.90
SUPER NES	
Addams Family	129.00
Euro Footb. Champ	119.00
Lemmings	139.00
Simpsons	129.00
Super Castelvania 4	129.00
Super Hero Turtels 4	129.00
Super Protector	129.00
ATARI ST	
Humans**/*	79.90
Legend of Valour*	84.90
Lemmings 2*	74.90
Rampart**/*	69.90
The Games 92**	79.90
C 64	
Buck Rogers**	29.90
Conquestadore Data	29.90
Mega Sports**	39.90
Space Crusade**	39.90

SONDER ANGEBOT

AMIGA	
4D Sport Boxing	24.90
Apprentic**	19.90
Bubble Bobble	24.90
Buck Roger dt.	29.90
Budokan**	29.90
Double Dragon 3	25.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
Final Fighter**	29.90
Great Court 2**1 MB	39.90
Hollywood Poker Pro	19.90
Hunter	19.90
Jack Nicklaus Golf	24.90
Lotus Turbo Challenge	24.90
Megalomania**	29.90
Microprose Soccer**	24.90
M.U.D.S**	19.90
Oil Imperium	19.90
Panza Kick Boxing	24.90
Quest&Glory**	29.90
Rock'n Roll	19.90
Shinobi	9.90
Silkworm	9.90
Supercars 2	24.90
Super Monaco Gr.Prix	24.90
Tipp off	19.90
Wolfpack	25.00
Z-Out	19.90
P C	
4D Sports Boxing	49.90
Adv. Destr. Simulator	24.90
ATF 2	25.90
Battlechess	28.90
Buck Roger 5.25	29.90
Budokan	29.90
Cent. Def. of Rome	29.90
D/Generation	49.90
Double Dragon 2	29.90
Movie Pr. Collection	29.90
Nigthshift	44.90
Rock'n Roll	19.90
Speedball 2	44.90
Tennis Cup	25.90
Waterloo	25.90
C 64	
Battlechess **	19.90
F 16 Combat Pilot	24.90
Go for Gold	19.90
Manchester United	19.90
World Class Leaderboard	19.90

WIZARDRY 7 P C 94.90

SIM LIFE P C** 94.90

LEGEND of VALOUR AMI/PC**/* 79.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA
HOTLINE
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS **20 UHR**
jeden Tag-4 Wochen vor Weihnachten
persoenlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT
Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047-49
FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

(Anm. d. Red.: Wir Xen doch gar nicht mehr! Konntest Du nicht wissen, macht mir aber auch nichts aus, und eine rote Fahne hatte ich auch noch nie. . . meine Fahnen sieht man nicht. . . wenn Sie verstehen, knick, was ich meine, knack. Meine Telefonnummer kann sich jeder I. i. t bei der Auskunft holen, aber da bin ich sowieso fast nie zu erreichen - und wenn hab' ich keine Zeit ans Telefon zu gehen, oder die Musik ist zu laut, oder ich bin zu faul, oder der Ouzo zu gut. Außerdem hab' ich meine Sonnenbrille nicht verliehen, und wenn hier einer irgendwas terminiert, bin ich das immer noch - da brauchst Du mir überhaupt nicht mit strahlenden Hanauern zu kommen. 'Reichshauptstadt', wie? Du hast wohl schon Dein braunes Hemd im Schrank hängen! Eine Rohrpost haben wir auch nicht, aber Bomben nehmen wir gern entgegen (die leiten wir nämlich an die Abo-Abteilung weiter, hahaha. JETZT wißt Ihr, warum das Abo immer drei Wochen zu spät kommt! Ich fahre übrigens gern mit der Bahn.)

"Berufen"

(. . .) 1. Ein Unverschämtheit!!! Was ich meine? Natürlich diesen 'Megabrain(less)'. Um es kurz zu sagen, der Kerl spielt mit seinem Leben. Aber hier ein Aufruf an alle Atarianer: Ein echter Atari-Freak läßt sich von solchen vereinzelten Rufen nicht provozieren! Man muß wirklich Mitleid haben mit den Typen, die sauer sind, ein VCS 2600 zu besitzen (grins).

2. Ich glaube Du, Uli, solltest mal jemanden anders aus Eurer Redaktion zur Beantwortung der Briefe berufen. Du machst das schon zu lange. So lange, daß Du auf Fragen überreagierst (. . .).

Und gleich weiter mit dem Meckern: absolut schwachsinnige Covermotive (Ausnahme: 9/92)! Nehmt doch am besten immer das 'Spiel des Monats' als Cover (Laura Bow II, Ultima Underworld, Lure of the Temptress).

Absolut unübersichtlich. Mein Vorschlag: Editorial, Inhaltsverzeichnis, dann Berichte, News, Messeberichte, Interviews, Hardwareneuheiten (Falcon 030), dann Erklärung des Wertungssystems, Spiel des Monats, Computertests (geordnet nach: Action, Adventure, Sport usw.). Rubrik Konvertierungen, Konsolentests, Kleinanzeigen und der Rest (ach ja, FB am besten vor die Erklärung des Wertungssystems). (. . .)

Hein Blöd

(Anm. d. Red.: 2. So? Wen würdest Du denn vorschlagen? Aber vielleicht sollte ich auch nur ein geschicktes Täuschungsmanöver vornehmen und anstelle von 'Anm. d. Red.:' 'Anm. d. Stellv. Chefred.:' schreiben. Oder 'Anm. d. I.:'. Oder 'Bew. d. Glgkt.:'. Vielleicht sollte ich auch Bestechungsgelder verlangen. Pro gedruckte Zeile Brief soundsoviel Mark auf mein Konto in der Schweiz. . .
Du meinst also wirklich, daß wir ein Cover wie das von 'Lure of the Temptress' auf die ASM pappen sollten. . . hüstel. Also: Es wird sich am Cover was tun. Mehr verrate ich aber nicht. Vielleicht habt Ihr's ja schon bemerkt.
Unübersichtlich? Hallo, McFly, jemand zuhause? Wo ist das Problem? Es ist alles bestens geordnet. Give it a try. Versucht's nochmal, wenn's echt nicht klappen sollte, ziehen wir selbstverständlich in Erwägung, also wie soll ich sagen. . . könnten wir darüber nachdenken, aber wir glauben schon, daß so ein Haufen intelligenter Mädels wie Ihr das schaffen kann.)

"Pascalisiert"

Wer immer Red. auch sein mag (gibt's da nicht einen Fraggle, der Red heißt?). Na ja, zur Sache.

1. Zum Brief von Hc Tss Dickpac.
Es gibt für den Amiga zum einen das PCQ-Pascal beim PD-Händler, und als kommerzielle Alternative Kickpascal V2.1 von Maxon. Adresse ist der Zeitschrift K..kstart *(Anm. d. Red.: Hehehe!)* zu entnehmen.

2. Joysticksuche
Ich habe in einer Zeitschrfit einen neuen Competition Pro Joystick gesehen, der so klein war, daß er in einer Diskbox paßte. So was wär genau meine Größe, da es jedoch in sämtlichen Läden, in denen ich gesucht habe nichts Vergleichbares gab jetzt meine Frage: War daß nur ein Aprilscherz oder gibts daß Teil wirklich, und wenn ja, wo???

3. Castle of Dr. Creep
Die Überschrift läßt es schon erahnen, Nostalgie ist angesagt. Es gab auf dem guten aber alten C64 von Broderbound besagtes Spiel. Die Grafik war nicht so toll, aber das Spiel als Zweispieler-Game, das ohne großartige Ballerei auskam, sehr gut. Mich würde eine Umsetzung für den Amiga sehr interessieren. Gibt es sowas schon, und wo?? Oder gibt es irgend jemanden, der sowas schreiben möchte?? Als PD?? Wenn nicht, wie ist denn die Rechtslage, wenn ich so ein Projekt beginnen würde?? Könnte ich es als PD veröffentlichen, oder müßte ich erst die Rechte von Broderbound erwerben??

Oliver Subklewe

(Anm. d. Red.: 1. Ok, alles klar. Hab' ich mir doch gleich gedacht.
2. Müßte eigentlich jetzt überall erhältlich sein.
3. Wüßte nicht, daß es diesen Mega-Oldie auf dem Amiga gibt. Na, wer kennt es noch? Bitte melden! Einer, zwei. . . tja, das waren noch Zeiten. . .
Wenn Du mit dem Projekt starten würdest, wäre es natürlich optimal, wenn Du eine Einverständniserklärung von Broderbund hättest, aber wenn Du das Game einfach 'Castles of Dr. Tweet' nennst, würde niemandem der Unterschied auffallen, Lemmon Curry Bundesbahn. Hauptsache ist, Du schickst mir 'ne fertige Version zum Testen vorbei - und wehe, es sind nicht alle Musiken drin!)

"Was macht's schon?"

Hallo! Das ist indisch, und ich mußte lange im Wörterbuch nachschlagen. Also würdigt diese Überschrift. Aber kommen wir zu dem Zeug, das mir auf der Leber liegt. ASM - nicht mehr Nr. 1? Eine alte Diskussion. Ich liebe es, alte Diskussionen aufzuwärmen. Was macht's schon? Man kann nicht alles haben. Und was ist Euch lieber? 100 Leute, die die ASM kaufen, und dann in die Ecke pfeffern oder 50 Leute, die die ASM kaufen, vielleicht sogar verstehen und Leserbriefe schreiben. . . Ja ja. . . habt ja recht. Mir wären die 100 auch lieber. Man muß sich ja auch irschendwie's Brot verdiene (wieviele Roggenbrote bekommt man für 7,50 DM?).

Zum Titelbild: Super-Spitze-Einzigartig. Muß so bleiben. Ist wirklich das Allerbeste, wenn man mal vergleicht. Wer zeichnet das Zeug eigentlich? Wer ist dieser 'Tom'? Was es am Titel zu holen gibt, ist schnell wieder vergessen, wenn man die Tests sieht. Teilweise lieblose, farblose Gestaltung und immer dieselbe, öde Schrift. Könnt Ihr nicht die vom Titel auch im Heft verwenden?

Hey, Uli. Wenn man so'n bekannter Star wie Du bist (Uli - bekannt aus FFF...Film, Funk und Feedback), kann man dann noch in Ruhe aufs Klo gehen, ohne daß gleich Autogrammjäger durch die Mauer brechen. Dann könntest Du doch Eintritt verlangen: Rundgang durch Ulis Klo: 1DM pro Person. . .

Wer macht eigentlich immer die geschickten Fotos, die neben Deinem Feedback-Vorwort prangern? Zum Beispiel in Ausgabe 10, S.26. Ein Tip: Melde Dich mal zum Zwerbenwiegen an oder bei'n Wait Watchers. Gegen solche Fotos kann man gerichtlich vorgehen. Oma hilft bestimmt.

Warum seid Ihr eigentlich so wild auf Abonnenten? Ja, gut. . .'s ist 'ne Garantie, daß man sich die ASM mindestens 6mal antun muß, und daß Ihr Eure Hefte los werdet. Aber ich kann Euch auch garantieren, daß ich mir die nächsten 12 ASM's kaufen werde. Auch ohne Abo. Das ist'n Gewinn für Euch. Ich zahl freiwillig 7,50 DM statt 6,60 DM. Ich muß verrückt sein.

Die Space-Rat-Comics werden immer schlechter! Die Ideen sind furchtbar alt und schwachsinnig. Neue Ideen müßten her - oder aber ins Altersheim für gealterte Maskottchen.

Es ist nun wirklich nicht mehr auszuhalten: Die Fragen 'Wieviel kostet die u. die Soundkarte' oder 'Was empfehlt Ihr mir, wenn ich das und das kaufen will' gehen immer mehr auf'n Geist. Gehört nicht ins Feedback. Richtet doch ne extra Ecke dafür ein, sonst wird's öde.

Meine Socken sind schwarz.

Hey, keine Xe mehr im Feedback? Toll! Das muß ich ausnutzen:

(...)

Guary

V,mö = Vorbestellung möglich

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Adventure Collection /dt	66.95	74,95	—,—
Air Support /dt	59,95	—,—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—,—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—.—	59,95
ATAC /dt	—.—	89,95	—.—
B-17 Flying Fortress /dt	—.—	99,—	—.—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—.—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—.—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—.—
Chessmaster 3000	—.—	79,95	—.—
Civilization /dt	79,95	94,95	—.—
Comanche Maximum Overkill	—.—	99,—	—.—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—.—	—.—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—.—
Dagger of Amon Ra /dt	—.—	84,95	—.—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—.—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—,—
Dark Sun	—.—	V.mö	—.—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—,—
Dune /dt	74,95	79,95	—,—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	99,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—,—	74,95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—,—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump jet /dt	—,—	99,—	—,—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—,—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—,—
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—,—
Kick Off 2 /dt	59,95	—,—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	79,95	—,—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—,—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	74,95	—,—
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—
Populous 2 /dt	69,95	—,—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—,—	37,95
Premiere /dt	59,95	—,—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—,—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—,—
Red Zone /dt	59,95	—,—	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89,95	—,—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—,—	37,95	—,—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Siege	—,—	74,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95



ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—,—	84,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	74,95	—,—
Task Force 1942 /dt	—,—	99,—	—,—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—,—	V.mö	—,—
The Summoning	—,—	72,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—,—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	89,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	84,95	—,—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—,—
Ween /dt	74,95	79,95	—,—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt -Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—,—	99,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	99,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—,—	V.mö	—,—
Wizardy 7	89,95	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—,—	V.mö	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	**49,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	**139,—**
4 Spieler-Adapter für Amiga	**25,—**
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	**75,—**
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	**179,—**
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	**49,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt	**29,80**
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	**29,80**
Das Rollenspielebuch /dt	**39,80**
Das Sound Blaster Buch /dt	**49,80**

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt 75,— *Amiga*
F-15 Strike Eagle 3 /dt 99,— *IBM-PC*
Historyline 1914 - 1918 /dt 79,— *Amiga* • ***85,—*** *BM-PC*
Kings' Quest 6 85,— *IBM-PC*
Lotus 3 /dt 59,— *Amiga*
Pinball Fantasies /dt 69,— *Amiga*
Sherlock Holmes /dt 89,— *IBM-PC*
Wizardy 7 89,— *IBM-PC*

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

10.1.92

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

(Anm. d. Red.: Tom ist Tom. Der wohnt südlich, und in Sonderausgabe Nr. 11 befindet sich ein Bericht über ihn.
Wie Dir sicher inzwischen aufgefallen ist, basteln wir beständig an der ASM - und derzeit kommen immer wieder mal neue Schriften ins Heft. Das straffe Konzept der vorhergehenden Ausgaben wird also wieder gelockert. D.h. auch, daß wir in eine Phase des Feinschliffs kommen - das neue Layout reift eben.
Noch habe ich auf der Toilette meine Ruhe, nur unter der Dusche werde ich manchmal von viergestreiften Quangas intellektuell belästigt. Vielleicht habe ich das aber auch nur geträumt, habe nämlich keine Ahnung, was das bedeuten könnte.
Die Fotos? Unterschiedlich. Wie Du sicher erkannt hast, entsprang das Bild meinem begnadeten Zeigefinger.
Die Sache liegt anders. Die normal im Laden erhältliche ASM läuft über einen Verteiler, und der will GELD dafür haben, daß das auch klappt. VIEL Geld. SEHR viel! Auch wenn eine ASM im Abo nur 6,60 Mark kostet, verdient der Verlag effizient mehr daran, als an einer, die über den Laden läuft. Für die Leute, die sich nicht über ein ganzes Jahr lang binden wollen, haben wir kürzlich das Halbjahresabo eingeführt. Also, wenn Ihr uns was Gutes zun wollt, abonniert!
Was sollen neue Ideen im Altersheim für Maskottchen? Ts, ts, ts. Um aber nicht den Gedanken aufkommen zu lassen, daß ich mich nicht ernsthaft mit Euren Anfragen befassen würde, dies: Bisher hat sich keiner so richtig beschwert - den meisten gefällt's. Keep on writing!
Mann oder Maus? Stell' Dich doch bitte wegen der zwei Anfragen pro Ausgabe nicht so an!
Mein Socken auch, die linke hat sogar ein Loch. Und ein Letztes: Das habe ich wieder gut vereitelt, das mit dem Ausnutzen, wie? haha!)

"Dämlich"

Ich möchte mal eins wissen! Wem von Euch ist diese dämliche Überschrift zu HOI eingefallen? Etwa der Rezensentin? Sowas hätte ich von Euch nicht erwartet. Diese stumpfsinnige, abgewandelte, rechtsradikale Parole bei Euch im Heft zu sehen erschreckt mich. Ich bin gegen jede Art von Radikalismus, egal ob von Rechts oder Links.

Sven

(Anm. d. Red.: Den Titel hat Klaus Trafford 'verbrochen', an den ich das Wort übergebe, weil er die Lage klarstellen möchte:
1. Ist der 'Schlachtruf' alles andere als rechtsradikal, sondern stammt aus Karnevalshochburgen. Heute wird er überwiegend beim Sport, in einigen Gegenden sogar noch als Faschingsruf gebraucht.
2. Finde ich das was in den neuen Bundesländern läuft absolut Sch..... Daß es Jugendliche sind, die sich von falschen Vorbildern leiten lassen, ist umso erschreckender. Wenn sie selbst nicht einsehen, daß das, was sie tun, menschenverachtend ist, kann ihnen eh' nicht geholfen werden. Damit dürfte meine Einstellung zum Thema 'Rechtsradikalismus' klar sein.
Was die Asylanten angeht, so habe ich auch meine Meinung - aber die hier kund zu tun, bedarf mehr als nur ein paar Zeilen im Feedback. Nur soviel: Wir haben hier in Eschwege einige politische Flüchtlinge. Ich war kürzlich bei einer Familie aus dem Libanon, die seit Monaten auf ihre Aufenthaltsgenehmigung wartet. Wenn man sieht, in welch' chaotischen Zuständen sie leben muß und wie sie von 'wohlgesonnenen' Hauseigentümern ausgenutzt werden, schämt man sich direkt, daß man selbst ein Deutscher ist.
Soviel von Klaus.)

"Veni, vidi, Piffy"

Ob der Tatsache erstaunt, daß sich trotz des immensen Quantums an hinterfortzuspülenden Fäkalien im Feedback immer noch kein Schriftstück an selbiges in meiner Korrespondenzmappe findet, konsistuierte ich fix, Euch eines zu faxen (was ich auch getan hätte, wäre ich imstande gewesen, eine Nummer auf den zahlreichen Seiten Eures Magazins zu explorieren - oder ist dieser technische Fortschritt sine vestigium (für alle barbaroi (griech.: Plapperer) und sonstigen der lateinischen Sprache nicht kundiger Kreaturen: ohne Spur an Euch vorbeigerauscht?). Für alle asinarii und sonstige infantile animi unter Euch, die es immer noch nicht cognisciert haben: Ja, es liegt voll und ganz in meiner Absicht hiermit den Diskurs um einige Themata wie: 'Fremdwörter im Feedback?', 'Intellektuelle raus?' oder 'Gratis-Fremdwörter-Duden für alle?' anzuheizen.
Alle jene, denen solche Briefe mißfallen, weil sie sie nicht verstehen (ob sie nicht in der Schule aufgepaßt haben oder gar nicht in den Genuß einer humanistischen Ausbildung gekommen sind, ist egal), sollten sich nicht darüber aufregen, sondern der eigenen Horizonterweiterung zuliebe eher ein Lateinwörterbuch oder einen Fremdwörterduden zur Hand nehmen - man kann sich sowas auch ausborgen! Aber facimus finem, ich habe auch ein paar sinnvolle (nur die subjektive Meinung zählt) Fragen an Euch:
1. Warum sind Fußbodenheizungen grüner als vier?
2. Wann kommt wieder einmal eine Gesamtaufstellug der Tips und Lösungen im Secret Service der letzten 27 Hefte?
3. Glaubst Du, liest diesen Brief irgendwer? Wenn ja, wieviele Drohanrufe werde ich erhalten?
4. Wo ist die Aufstellung der letzten erschienenen Heftcover?
5. Wie zum Teufel lautet Eure Fax-Nummer?
6. Gibt es irgendeinen Bonus für die Leser, die wie ich seit ganz, ganz am Anfang (sozusagen bei der Genesis stultitiae) dabei gewesen sind?
Jetzt noch ein dickes Lob - gehört einfach in jeden Brief an Euch: Ihr seid auch retrospektiv analytisch konspiziert absolut kontraindikativ ratifizierbar - auch in der meta-eudalen Phase des postdorminalen homo ludens - und keineswegs perikulös dissoziert - wie manche konsterniert konstatieren. Ach ja, einen Cheat für Sim City hab ich auch noch (alle Systeme): Man nehme einen Becher Magerjoghurt, den man 14 Tage bei 41 Grad aufbewahrt hat, öffne selbiges und verteile es gleichmäßig über die Tastatur, während man 47 einhändige Klimmzüge an einem echten mexikanischen Galgen macht und dabei 'Get up, stand up' von Bob Marley rückwärts singt (Gitarrenbegleitung nicht unbedingt notwendig).





Zack, schon hat man vier Vorhänge mehr. Sämtliche reaktionswillige anthropogene Wesen, bitte ich, von Peitschen und sonstigen Hieben Abstand zu nehmen.

Scribble B.

(Anm. d. Red.: Liebe Leser, willkommen zu 'Psychiatrie Heute'. Immer mehr Menschen leiden an einer furchtbaren Krankheit. Sie wissen nicht, was sie tun sollen, haben Langeweile. Die möglichen sozialen, pädagogischen und nicht zuletzt unterhaltungswirksamen Folgen dieser Plage kann man aus dem obigen Brief par excellence digerieren. Kommen wir nun zu etwas völlig anderem:
1. Es ist 17.45h, ich sitze nach ein stressigen, langen Arbeitstag immer noch im Büro, und mir fällt zu diesem Stuß keine witzige Antwort ein. Nur das-s-s-s-s: Ihre drei Minuten sind um, Lady!
2. Sobald wir einen Doofen finden, der das macht. Ich habe schon so eine Idee, wer das sein könnte (neinneinnein, nicht der Bundeskanzler, und auch nicht unser Chef-f-f-f-f, und schon gar nicht Mrs. Nesbitt aus Harlowe).
3. Keinen, weil weder Dein richtiger Name, noch Deine Adresse angegeben ist. Was zahlst Du mir dafür, daß das so bleibt? Schließlich kriege ich jetzt mindestens fünf Briefe, in denen sich todernste User darüber aufregen, für welch einen Schwachsinn der ach so wertvolle Platz im Feedback verschwendet wird, und warum ich diesen Platz nicht dazu genutzt habe, IHREN Brief abzudrucken, weil sich in dem nämlich sinnvolle Fragen befanden.
4. In Deinem Sammelordner. Wie denn, Du hast keinen?
5. Wieso zum Teufel schaust Du nicht ins Impressum. Latein zu können gibst Du vor, aber nicht mal ins Impressum kannst Du schauen. Wo soll das noch hinführen mit der Spezialisierung heutzutage?
6. Gehen Sie direkt in das Gefängnis. Ziehen Sie nicht über Los. Ziehen Sie keine 4000 DM ein!
Und nun noch ein Fernsehtip: Unter der Woche um 1 Uhr morgens auf RTL. Neinnein, nicht was Ihr jetzt denkt! Comedy. Teilweise wirklich köstlichst! Und tilt!)

FEED BACK SPLITTER

... P.S.: Das T, das immer klingelt: Telefon.

Karin Grabowski

(Anm. d. Red.: Vielen herzlichen Dank für diesen Beitrag!)

Und jetzt noch diverse Beiträge zu der 'Tris'-Aktion:

- Flenstris

Murdock

- Terminatris
- Elitris
- Psygnotris

Biber im Schlafanzug

- Faultris - für Uli
- Streßtris - für Mats
- Dopetris - für Krabbe & Co.
- Aspirintris

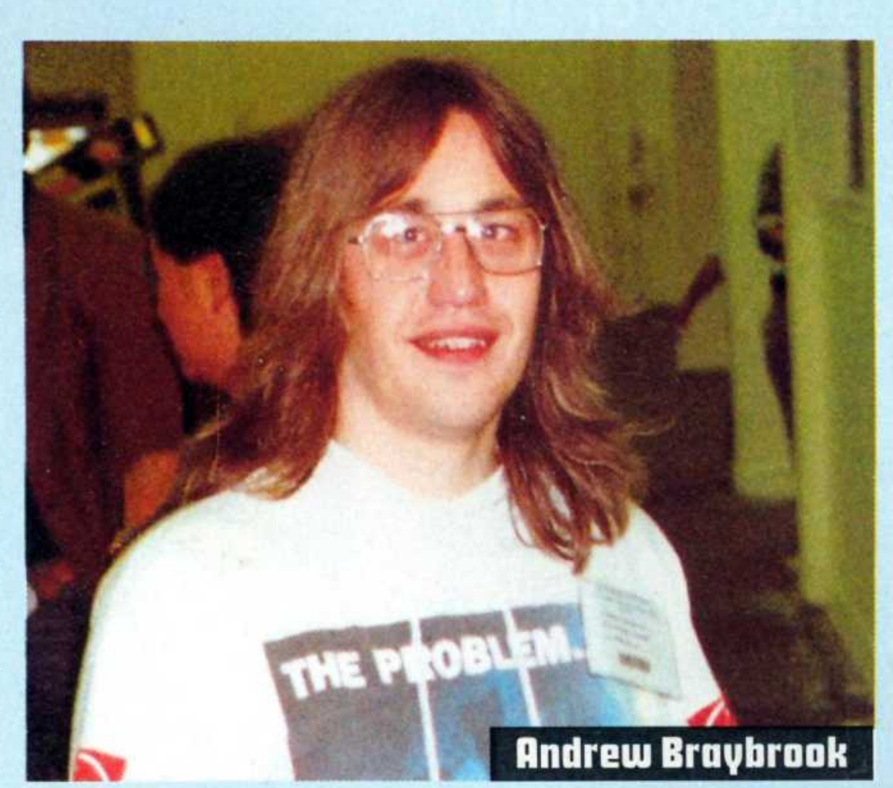
Markus & Jörg

(Anm. d. Red.: Nun ja, viel mehr hatte ich ehrlich gesagt auch nicht erwartet.)

Ach, wird das Feedback jetzt in 'Ulis Privat-Flohmarkt' umgetauft? Ich habe bei dieser Gelegenheit eine Immobilie abzugeben. (...)
Letzte Frage: Wird es das neue Game vom Verlag Teresa Orlowski auch in Kaufhäusern und im Versand geben, oder nur in Dr. Müllers Sex-Shop?

Gailwahn

(Anm. d. Red.: Nun, bisher hat sich noch niemand wegen meines Autos gemeldet - inzwischen steht es aber auch schon gar nicht mehr zum Verkauf. Ätsch!
Das O.-Game wird 'erotisch', nicht pornografisch, ja?)



Andrew Braybrook

Am 31. Oktober 1960 geboren, später vom COBOL-Programmierer von Kontoführungsprogrammen zum COBOL-Spiele-Programmierer auf einer Mainframe-Station. Nach der Enttäuschung über die fehlenden Fähigkeiten des ZX80 ein Techtelmechtel mit dem Dragon 32. Danach mit Steve Turner zusammengetan, um in dessen Eßzimmer Spiele zu programmieren. Unter anderem 'Paradroid', 'Uridium' und 'Fire & Ice'.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Neben dem Programmieren die Musik. Guten Rock hören und auf der Rickenbacker (Bass) selbst spielen.
Bei welchen Freizeitbetätigungen findet man Dich nie vor? Ich sehe nicht ein, warum manche Leute angeln. Einen hungrigen Fisch zu terrorisieren, ihm die Lippen abzureißen, um ihn dann wieder ins Wasser zu werfen...

2 Welche Computerspiele gefallen Dir am besten? Alles, was schnell und gut spielbar ist - mit vielen Wahlmöglichkeiten für den Spieler. Die Gegner müssen intelligent und auch ein bißchen unberechenbar sein. Einer meiner Favoriten ist 'Dropzone' für den guten alten 800XL.

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Bücher... ich hab' mal eins gelesen - zu wenige Bilder! Zur Zeit versuche ich mich an Terry Pratchett.

4 Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu? Rock! Rush, Rush und nochmals Rush! Daneben auch Yngvie Malmsteen, Scorpions, Mangnum und Blue Oyster Cult.
Welche Songs schaltest Du ab? Kommt drauf an bei welcher Gelegenheit. Manches ist gut für Parties, anderes besser live etc.

5 Welchen Film könntest Du Dir immer wieder ansehen? Ich mag Science Fiction und Action. Alien, Aliens oder Predator stehen ganz oben auf meiner Liste.
Von welchem Film rätst Du ab? Alien 3 hat mir gar nicht gefallen, hauptsächlich wegen der vielen unnötigen Kraftausdrücke.

6 Was hältst Du für die größte Leistung der Menschheit? Kommunikation würde ich sagen. Zu lernen, miteinander zu reden, statt sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen.
Welches ist die größte Schandtat? Die Plünderung der natürlichen Ressourcen. Wir beuten den Planeten ohne Rücksicht auf folgende Generationen aus und richten ihn zugrunde.

7 Was, ganz allgemein, magst Du? Qualität. Alles, was gut gemacht ist, gut aussieht, in dem viel Mühe und Aufmerksamkeit steckt.
Was magst Du nicht? Leute, die Dinge nur tun, um damit Geld zu verdienen - auch wenn es falsch ist. Trotz Badeverbot schwimmen, Leute ausnehmen und Dinge dieser Art.

SHADOW OF THE BEAST III

System: **Amiga**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **90 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, Enland, Muster von: **Wial-Versand, 8038 Gröbenzell**.



▲ *Statt heißem Öl ein kleines Kugel-Demo*

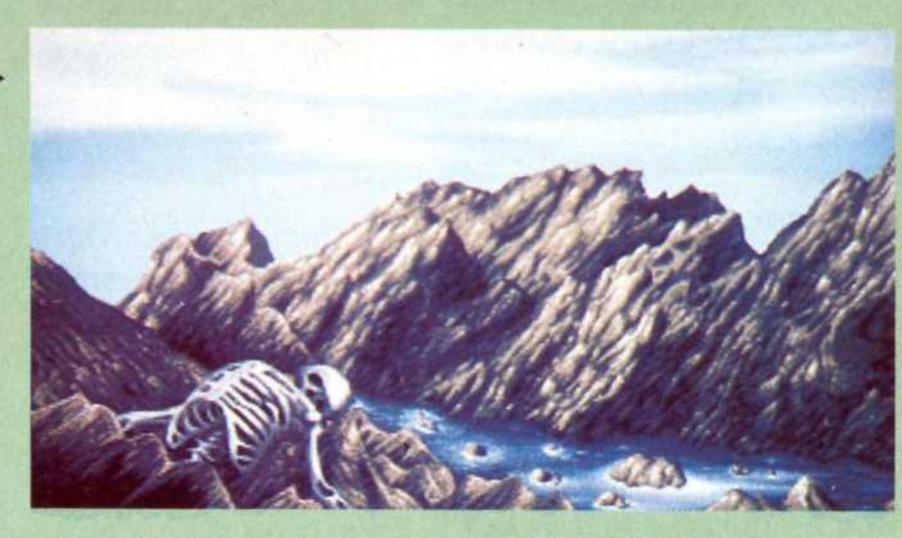
Alles ist möglich

Die Chance steht nur eins zu einer Million. Und doch: Urplötzlich erhellt ein Blitz die sturmdurchtoste Nacht. Ein Funken schlägt aus dem rechten Triebwerk, Flammen folgen. Die Maschine verliert an Höhe. Nur eines zählt jetzt noch: Das eigene Leben durch den Absprung zu retten; ein Sprung in dunkle, unbekannte Tiefe...

Der Sprung aus dem brennenden Flugzeug ist nicht nur ein Sprung zum Überleben, er ist gleichzeitig ein gewagter Sprung ins Abenteuer. Denn nun schickt Psygnosis seinen Helden wider Willen durch das undurchdringliche Gestrüpp parallaxen Scrollings. Grafiker und Programmierer haben sich nämlich wieder kräftig ausgetobt, haben die heißgeliebten Features der ersten beiden Teile von *Shadow of the Beast* beibehalten und zudem noch versucht, der Sache mal etwas mehr Pfeffer zu geben.

Die Story ist dabei so bedeutsam für das Spiel wie so mancher grüner Punkt für den Konsumenten. Den Vorspann zu dieser kleinen Geschichte kann man sich zwar mal ansehen, aber spätestens beim zweiten Spielen sollte man gleich von der nächsten Diskette aus booten. Dann nämlich geht's unmittelbar zur Sache. Vier Levels stehen zur Auswahl, anwählbar als Zweiergruppen. Will heißen: Sind die ersten beiden geschafft, darf man sich zwischen dem dritten und vierten entscheiden.

Vier Levels klingen nicht besonders eindrucksvoll. Aber jeder einzelne erweist sich in der Praxis nach kürzester Zeit als komplexer Fallenslalom für Joystick- *und* Gehirnakrobaten. Das zuweilen problemlose Herumstolzieren auf den nett verzierten Plattformen verleitet z.B. nur zu schnell dazu, urplötzlich ins Verderben zu laufen: Von einer gruftigen Burgzinne regnet es nämlich statt heißem Öl plötzlich ebenso tödliche goldene Bälle. Und die Plattform zur Überquerung der Schlucht läßt sich erst bewegen, wenn der versteckte Schalter gefunden wurde.



▶ ***Gar nicht so schlimm: Ist das Leben ausgehaucht, darf man die Beerdigung genießen.***

Zugegegeben - von großer Rätselhaftigkeit sind die Aufgabenstellungen von Beast III nicht. Aber sie lockern das Spiel auf und bieten mal was anderes als die restliche Jump-and-Run-Hetzerei, die sonst bei *Shadow of the Beast* geboten wurde. Aus alten Fehlern wurde also endlich gelernt, die Ödness der letzten Teile beseitigt. Zwar liegt das spielerische Gewicht nach wie vor auf den "klassischen" Jump-and-Run-Elementen, na gut (rumlaufen und -suchen und so), doch der neue Spielwitz tut dem Konzept sichtlich gut. Einen vierten Teil muß man deshalb nicht gleich aus dem Boden stampfen, dazu reicht die Puste dieses Konzepts wohl nicht mehr, aber die die solide Handarbeit von Beast III ist überzeugend. ■

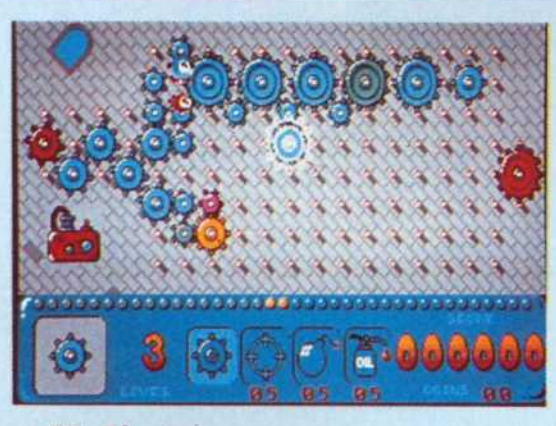
Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



◀ ***Solche Plattformen sind recht nützlich - aber leider mit tödlichen Geschützen bestückt.***

CLIK-CLAK (PC)



▲ Für Einsteiger

Test in: ASM 5/92 (Amiga), Hardware: mind. 286/8 MHz, EGA/VGA Hersteller: IDEA, Italien, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Hersteller.

Clik-Clak ist das perfekte Game für PC-Spiel-Einsteiger (vor allem, wenn es sich bei der Maschine um einen 286er handelt), da man CC hier sehr viel gemütlicher spielen kann als in der Amiga-Version. Die Maussteuerung erweist sich zwar als etwas fisselig, mit der Tastatur geht's dafür umso besser. Und wenn man dann noch darauf verzichtet, die Soundeffekte aus der eingebauten Quäke "genießen" zu wollen, macht das Game 'ne Menge Spaß. Die Test-Version crashte zwar ab und zu, der Fehler sollte aber inzwischen behoben sein. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

KILLERBALL (PC)



▲ Rowdys auf Balljagd

Test in: ASM 4/92, Hardware: EGA/VGA, Soundkarten werden unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Bönen.

Irgendwann in diesem Jahr hatte ich schon einmal von der Axt Gebrauch gemacht. Nun wäre es fast wieder soweit gewesen, denn ich durfte die PC-Ausgabe des sagenumwobenen Killerball testen. Abgesehen davon, daß man zu Beginn erstmal auf allen Tasten rumhämmert, bis man überhaupt weiterkommt, wird man schier dankbar sein, wenn man keine Soundkarte besitzt: Nach der Titelmusik kommt nur noch dröges Geklopfe. Die Grafik sieht hinreißend schlecht aus, das Gameplay ist und bleibt mies. Mülltonne, Du kriegst Besuch. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	2
»SEHR MANGELHAFT«	



BUMPY'S (PC)



▲ Hilf dem Gummiball

Test in: ASM 10/92, Hardware: mind. 286er CGA; EGA oder VGA, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Loriciel, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Auf dem Rummelplatz dürft Ihr dem kleinen Gummiball zur Seite stehen und ihn geschickt über allerlei Hürden und Plattformen scheuchen. Dabei müssen eine Reihe von Leckereien eingesammelt werden, denn nur wenn alles abgeräumt ist, zeigt sich der versteckte Ausgang ins nächste Level. Dabei gilt: erst schauen, dann agieren. Denn so manches simpel aussehende Level hat es ganz schön in sich. Als Erleichterung gibt es übrigens eine Codeabfrage, die jedoch erst nach einem guten Dutzend Level das erste Geheimwort ausspuckt. Trotzdem ist und bleibt Bumpy's ein Plattform-Game, das seinen ganz besonderen Reiz hat. Der Unterschied zwischen Amiga- und PC-Version ist nur für Leute zu sehen, die immer ein Pixel in der Suppe finden. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

KILLERBALL (Atari ST)



▲ Da lacht die Koralle

Test in: ASM 4/92, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Bönen.

Um Himmels Willen, jetzt hat man den Rollerball-Verschnitt auch noch auf den armen ST umgesetzt. Der nervige Sound vom Amiga klingt hier noch etwas schräger, ansonsten ändert sich aber nicht viel gegenüber der anderen 16-Bit-Version. Das Gameplay ist immer noch bescheuert, die Grafik nach wie vor unterm Durchschnitt und das Ganze mit 80 Eiern viel zu teuer. Abgesehen davon glaube ich nicht, daß es sich überhaupt einer kaufen wird. Wer's trotzdem braucht: Wohl bekomm's. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	1
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	2
»SEHR MANGELHAFT«	



FREAKADELLEN

MCDONALD LAND

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Virgin, England,** Muster von: **Hersteller**.

Was mag wohl dabei herauskommen, wenn ein Konzern, der sich üblicherweise mit dem Braten von Frikadellen beschäftigt, einem Computerspiel Pate steht?

Ein spritziges Jump&Run, das erstaunlich viel Spaß macht! Rund um McDonalds hauseigene Comic-Figuren Ronald McDonald, den Vogel Birdy und den gemeinen Hamburglar sind die eigentlichen Helden angesiedelt, zwei lockere Kids, die cool durch die vielen Levels des McDonald-Landes hüpfen. Die Levels, die Euch erwarten, sind in poppigen Farben gehalten und phantasievoll aufgebaut. Es gibt Bäume, Höhlen, Trampoline, Plattformen, versteckte Gänge, und manchmal müssen die Helden sogar auf dem Kopf stehend die Levels erkunden.

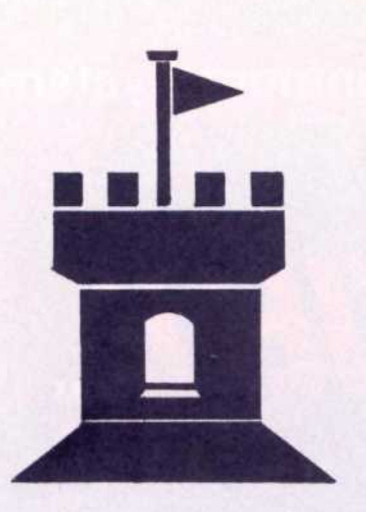
In jeder Region, die jeweils aus sechs Levels besteht und in denen sich ein Clubhaus befindet, sind versteckte Clubkarten zu finden. Mit den Karten dürft Ihr in den Club eintreten, und der jeweilige Club-Vorsteher (Ronald McDonald, Birdy etc.) gibt Euch einen Tip, wohin der böse Hamburglar, dem die wilde Hatz gilt, geflohen ist; das nächste Level wartet. Nachdem **McDonald Land** aus dem Hause **Virgin** mich einen langen Abend vor den Amiga fesselte, muß ich trotz anfänglicher Skepsis einräumen, daß dieses Game wenig mit den PR- und Werbegames gemein hat, die mir bisher untergekommen waren. Ein heißes Spiel, ganz ohne Buletten oder gummibärchenkauende Blondschöpfe!

hs



▲ ***Einen Big Mac und 'ne Coke, bitte!***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



Adventures

Trouble in Tarna

QUEST FOR GLORY III – WAGES OF WAR

System: **PC** *(VGA, 8 MB auf Platte, unterstützt AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sierra**, Muster von: **Hersteller**.

Tja, das hat man als glorreicher Held nun davon: Kaum hat man in einem Land für Ruhe und Ordnung, Friede, Freude und Eierkuchen gesorgt, schon geht der Ärger anderswo weiter. Und natürlich erwartet jeder, daß man als echter Held nichts besseres zu tun hat, als auch dort die Kastanien aus dem Feuer zu holen. Na denn, auf in den Kampf...



▲ *Die Stadt Tarna*

Eigentlich hätte unser Held ein wohlbegründetes Recht, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen: Die Geschichte mit der Hexe und den Briganten, die damals die Gefilde von Spielburg unsicher gemacht hatten, war ein für alle mal erledigt. Auch bei der Befreiung von Shapeir vom Terror des fiesen Ad Avis machte unser Held eine gute Figur; der daraus resultierende Posten als Adoptiv-Prinz von Shapeir hätte sicherlich eine solide Grundlage für den heroischen Vorruhestand abgegeben. Aber es hat nicht sollen sein...



▲ *Unheimliche Begegnung mit der fiesen Art...*

Leider war die Ruhe nur vorrübergehend, denn das Böse schlug erneut zu. Diesmal im Lande East Fricana, der Heimat von Rakeesh, dem Löwen-Mann, und Uhura, der Simbani-Kriegerin, die beide unserem Helden bei seinen Ruhmestaten in Shapeir hilfreich zur Seite gestanden hatten. Und gute Freunde läßt man nicht im Stich, also ließ sich das Dynamische Trio von Aziza, der Zauberin von Shapeir, nach East Fricana transportieren, um den Gerüchten über Dämonen, die dort für Unfrieden sorgten, auf den Grund zu gehen.

Trouble...

In Tarna, gewissermaßen der Hauptstadt von East Fricana, in der Löwenmenschen, Menschen, Kattas und diverse andere 'Lebensformen' in Eintracht zusammenleben, wird die die Freude über das Wiedersehen von Rakeesh und seiner Lebensgefährtin Kreesha sehr schnell getrübt.

Die Leopardenmenschen, die schon in der Vergangenheit wegen ihrer magischen Fähigkeiten nicht sonderlich beliebt waren, machen Ärger, und alle Zeichen der Zeit deuten auf Krieg hin. Der ist in Tarna zwar nicht besonders beliebt, aber wenn's unbedingt sein muß... Immerhin hatte man ja schon einen Vermittlungsversuch unternommen, der offensichtlich gescheitert ist: Von den Friedensbotschaftern fehlt seitdem jede Spur, und da der Trupp von Reeshaka, der Tochter von Rakees und Kreesha, ange-



▲ *Lauschiges Plätzchen*

führt wurde, besteht für unsere Freunde natürlich doppelter Handlungsbedarf.

Also macht sich der Held auf die Socken: Nach einem Einkaufsbummel in Tarna geht es weiter zum Dorf der Simbani, wo sich ein erster Hinweis auf eine Lösung der Probleme findet: Die Leopardenmänner haben den Speer des Todes gemopst und solange der nicht wieder da ist, ist an Frieden nicht zu denken. Jetzt bräuchte man eigentlich nur noch die Leopardenmänner zu finden und ihnen den Speer wieder abzunehmen, aber so einfach ist das auch wieder nicht: Immerhin sind die Herrschaften etwas schreckhaft und daher nicht so einfach zu finden, auch stehen sie unter dem Einfluß eines bösen Dämonen. Das sind aber alles keine Probleme für einen echten Helden, der schließlich doch das Vertrauen der Leopardenmänner gewinnen und das Böse in einem dramatischen Showdown besiegen kann.

Im Urwald ist die Hölle los...

Der Weg zum Erfolg ist aber ebenso hart und dornig wie die Savannen und Urwälder von East Fricana, in denen es vor Unsympathen nur so wimmelt. Gutes Training aller Fähigkeiten ist also Voraussetzung für das Überleben in der Wildnis, Gelegenheiten dazu gibt es genug, sei es im Kampf mit den Savannenbewohnern oder mit Geschicklichkeitsübungen im Dorf der Simbani. Nicht zu vergessen auch der Apotheker von Tarna, der für seine Dienste allerdings noch einige Zutaten benötigt. Die Suche nach diesen Zutaten belohnt mit Ausflügen zu so romantischen Plätzen wie der Quelle des Friedens oder dem Baum des Lebens, erholsame Landstriche in einer wilden Gegend...

Quest for Glory III - Wages of War ist der erste Teil der *Quest for Glory*-Serie, der die inzwischen schon altbewährte Kombination aus Icon-Steuerung und VGA-Grafik von **Sierra** verwendet. Für die Atmosphäre sicherlich ein Gewinn, denn die gelungenen Grafiken und der stimmungsvolle Soundtrack sorgen für ein solides Urwald-Feeling. Allerdings verlaufen die Kämpfe mit der Maus etwas schleppend, doch mit etwas Übung hat man die Monster recht schnell im Griff - manchmal ist eine überlegte Flucht besser als ein langwieriges Gemetzel, zumal man sich einige der Gefechte mit ruhigem Gewissen ersparen kann.

Held in neuem Gewand

Der Rest der Geschichte ist altbekannt: Den Helden, der wie gehabt Kämpfer, Dieb oder Magier sein kann (Mischtypen haben hier im Gegensatz zu den Vorgängern nicht ganz so gute Karten), ordentlich trainieren und die Rätsel, deren Lösung je nach Spielfigur ablaufen kann, lösen - das ist schon so ziemlich alles. Die Story ist nicht sonderlich komplex, das Setting erinnert irgendwie an *The Savage Empire (siehe hierzu etwa auch den Psycho-Test im Temple of Judgement)*, aber was soll's. Freunde dieser Mischung aus Adventure und Rollenspiel dürften ihren Spaß an der erneuten Suche nach Ruhm haben, dank des moderaten Schwierigkeitsgrades können auch Einsteiger einen Blick riskieren. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Zukunftsvisionen

VISION

System: **PC** *(VGA, 10 MB auf Platte, Soundkarten werden unterstützt)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Rainbow Arts**, Kaarst, Muster von: **Hersteller**.



Ob das neue RAINBOW ARTS-Produkt nun Werbung ist oder nicht, in einem Punkt kann man sicher sein: Das, was VISION bietet, gehört in die oberste Etage in Sachen Originalität.

> **"Vision - Adventure und Arcade-Games in einem!"**

Die LBS Münster suchte und fand Ad Games und Rainbow Arts zur Verwirklichung ihres interaktiven Adventures, das den Spieler ins Jahr 2022 versetzt. Auf der Suche nach neuem Lebensraum wurde das Meer erschlossen und ebendort der Rockfellow Tower errichtet, eine schwimmende Stadt in der Südsee, die sich auf mehr als 40 Etagen erstreckt Sich dort zurechtzufinden, wird einem relativ leicht gemacht, und als kleines Einstiegsbonbon gibt es logischerweise eine Kreditkarte *(durch besagtes Institut)* und ein Stellenangebot, das aber nicht das Non-Plus-Ultra ist.

In der schwimmenden Stadt laufen recht merkwürdige TypInnen rum, und derentwegen sollte des Spielers Hirn einsetzen und einem flüstern: Hier stimmt was nicht! Korrekt - und dies gilt es herauszufinden. Die meisten Informationen bekommt man in einem Fahrstuhl, doch Gespräche mit anderen Personen sind ebenfalls empfehlenswert. Diese laufen im "Multiple Choice-Verfahren", wie auch andere Entscheidungen im Spiel. Das Wichtigste ist, immer freundlich zu bleiben, denn nicht zuletzt sind es Sympathiepunkte, die für berufliche, wie



▲ *Sushis gefällig?*



▲ *Wo ist meine Wohnung?*

auch spielerische Aspekte von Wichtigkeit sind.

Nebenbei ist auch an ausreichend Essen und an Ruhe zu denken, die man nur in den eigenen vier Wänden findet.

Landet man irgendwann im 11. Stock und besucht die Spielhalle, kann man tatsächlich spielen: Je eine *Tetris-*, *Pacman-*, *Breakout* und *Space Invaders*-Variante - und *Logical*, das seinerzeit den begehrten ASM-Hitstern erhielt, warten auf Euch. Die Grafiken sind überdurchschnittlich gut, Rainbow Arts-Mitarbeiter



◀ *Gambling Hall*

und bekannte Schauspieler wurden digitalisiert und leicht "bearbeitet". Das Scrolling ist sauber, und die Gestaltung der einzelnen Räume wirkt sehr einfallsreich.

Daß eine bekannte Werbemelodie verarbeitet wurde und als Sound über Karte erklingt, ist kein Zufall. Die FX gefallen weniger gut, ist aber nicht so entscheidend. An der Atmosphäre und am Spielablauf gibt es nichts zu rütteln, sehr viel Wortwitz, aber auch Spannung wird hier großgeschrieben.

Die Maussteuerung *(nur bei den 'Spielen im Spiel' muß man manchmal auf die Tastatur ausweichen)* ist sehr komfortabel. **Vision** richtet sich sowohl an Adventure-Einsteiger wie an Fortgeschrittene und ist - trotz der Werbeabsicht *(immerhin hat die LBS Nordrhein-Westfalen die ersten 15.000 Exemplare für 20 DM übern Tisch gekloppt)* unbedingt zu empfehlen. Es ist sozusagen die "Pizza für die 10. Etage" der Computerspiele... ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung/Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



▲ Neu bei Wizardry: Komplette Maussteuerung und VGA-Grafiken

WIZARDRY - CRUSADERS OF THE DARK SAVANT -

System: **PC** *(mind. 640Kbyte, Festplatte, 10MHz, EGA, empf. VGA, 386SX, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **120 Mark**, Hersteller: **SIR-TECH**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.



Nun ist er also da, der von Rollenspielern langersehnte 7. Teil der Wizardry-Reihe. Und ich sage Euch, das Ding ist ein echter Härtefall: Rätsel, daß Euch die Köpfe rauchen und Gegner, die eben mal im Vorbeigehen eine komplette Party plätten. Wenn Euch der Dungeon Master schon zu heftig war, fangt gar nicht erst mit diesem Game an.

„Knallhartes Rollenspiel mit extremer Suchtgefahr"

▼ Wizardry-Autor David W. Bradley

Habt Ihr gerade mal 300 Stunden Zeit, ich meine richtig viel Zeit *(arbeitslos, Knast, komplizierter Beinbruch mit Bänderriß und anderem Schnokus, gerade mal wieder solo, neu in einer fremden Stadt, verwitwet oder was weiß ich nicht alles)*? OK, dann seid Ihr geeignet für die Herausforderung, die Euch **SIR-TECH** mit **Wizardry -Crusaders of the Dark Savant** stellt.

Ultraharte Gegner und Rätsel können der jungen und unerfahrenen Party schnell die Suche nach dem Astral Dominae vergällen. Doch dieses Item ist genau das, was Ihr unbedingt finden müßt, bevor einige andere Rassen damit eben mal ein paar Universen atomisieren. Klar dieser Auftrag ist mindestens so wichtig wie das ständige Abspeichern. Die anderen Gruppen, die sich um dieses Item bemühen sind nämlich nicht aus Pappe. Da gibt es die Umpany, extrem militante Bazillen, die T'Rang, nicht minder gefährliche Spinnentierchen sowie einer Unzahl von anderen Fieslingen und natürlich der Dark Savant. Selten zu sehen war bis jetzt auch, daß die kleinen Gegnercharaktere - die, die man schon in Scharen eben mal überrannt hat - die Party urplötzlich mit einer durchschlagenden Waffe konfrontieren *(Stichwort: Load Saved Game)*.

Eingefleischte Wizardry-Fans dürfen sich auf eine 256er farbenfrohe VGA-Grafik freuen, nachdem sie sich mit 16 Farben beim Vorläufer *Bane of the Cosmic Forge* abquälen mußten. Ergo: fast einwandfreie Bildbearbeitung des SIR-TECH-Teams. Aber eben nur fast, denn hat man mal eine Kneipe entdeckt, guckt man immer noch auf leere Wände. Lediglich ein paar wenige Textinfos verraten, wie es aussehen soll.

Anhänger der Haudraufundschluß-Mentalität dürften sich die Hände reiben, denn während die eigenen Partymitglieder sich noch um den Aufstieg in höhere Level bemühen, kommen die Oberfieslinge in Scharen, machen einmal piep und . . . wohl dem, der alle Nase lang abspeichert.

Zum Glück gibt es sieben Magie-Level und ein Riesenarsenal an Waffen und anderen nützlichen Items, die gefunden, aber auch bei Halsabschneider und Co. gekauft werden können.

Mit dem siebten Teil öffnet sich SIR-TECH übrigens den Weg in eine völlig neue Wizardry-Dimension. Denn erstmalig wurden Fantasy und Science-Fiction zusammengepackt. Dementsprechend gibt es natürlich ein paar Mega-

EIN ECHTER

Mats meint:

Sir Tech läßt die Puppen tanzen! 'Crusaders of the Dark Savant' wurde ganz auf die Ansprüche hartgesottener Role-Player ausgerichtet, die Wizardry-Glocken läuten eine neue Generation ein: nichts geht mehr ohne Maus, und selbst die altbekannte Menü-Orientierung weicht einem optimalen Handling über Symbole und Icons, sieht man von fundamentalen Notwendigkeiten einmal ab. Von der grafischen und akustischen Bereicherung ganz zu schweigen, vertieft Ihr Euch mit W7 in eine Nebenwelt, die Schein gegen Sein einzutauschen weiß. Allein die Kommunikation mit und zwischen den Charakteren macht einen Heidenspaß, Ihr werdet sofort 'per Du' sein und einfach drin in der Materie stecken. Die Siebte muß an einem Sonntag entstanden sein...

»GUT«



▲ Oberfieslinge gibt es in Scharen



▲ Extrem komplexes Skillsystem





▲ Mönche: Einmal Feind ...



▲ ... und einmal Freund

voltknistereien. Lediglich einer Überarbeitung mußte sich das Skillsystem unterziehen, das den Charakteren jetzt noch mehr Persönlichkeit verleiht. Der Vorteil dieser Methode liegt auf der Hand: In Wizardry die Siebte darf die Party aus dem sechsten Teil nämlich übernommen werden.

Auch in Sachen Bedienung hat sich einiges getan. Denn in CotDS wird fast ausschließlich per Maus gefightet, gewürfelt und gerätselt. Nicht so doll ist die englische Anleitung, die gerade für Anfänger ein harter Brocken - sprich Lektüre für ein paar Tage - sein wird. Natürlich kann man auch bis Januar warten, dann soll die deutsche Übersetzung des Games kommen *(na los, DIE Chance, ein paar mehr erklärende Bilder und detailliertere Bedienungsanweisungen für die Klickflächen zu bringen)*.

Eine Geschichte über Wizardry wäre reichlich unvollständig, würde nicht auch einmal der Autor der Saga gewürdigt: **David W. Bradley**. Schließlich zeichnet er für die letzten drei Teile *(Heart of Maelstrom, Bane of the Cosmic Forge und Crusaders of the Dark Savant)* verantwortlich; und zwar in Sachen Design, Story und Programmierung. Natürlich war Wizardry nicht sein Debut im Bereich Spiele. Seine ersten Lorbeeren verdiente er sich bereits 1981 mit *Parthian Kings*. Nach zwei Jahren Entwicklungsarbeit darf sich Bradley zurücklehnen und genießen, wie tausende von Rollenspielern in die von ihm programmierten Fallen tappen. Oder sitzt er bereits am achten Teil mit Sensurround Sound und Hyper-VGA-Grafiken?

Mit Wizardry 7 hat er jedenfalls kein Game für Anfänger zurechtgebastelt. Allein für das Auswürfeln der Party sollte man sich, so Wizardry-Crack Susanne Dieck von Softgold, mindestens zwei Stunden Zeit nehmen. ■

Marcus Höfer



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

HÄRTEFALL

Schicksalsschmiede

Britannias Legenden künden von einer Insel, die vor langer Zeit im Meer versank. Dort herrschte einst ein grausames Ungeheuer, das von einem Mann überwunden wurde, der später zum Avatar wurde ...

ULTIMA VII – FORGE OF VIRTUE

System: **PC** *(mind. 386 SX/20, 2MB RAM, 21 MB Festplatte, VGA, Ultima -The Black Gate, unterst. Roland, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro)*, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **ORIGIN,** USA, Muster von: **Hersteller**.

Lord British errichtete drei Schreine auf der Insel des Feuers. Sie waren der Wahrheit, der Liebe und dem Mut geweiht. Nach der Katastrophe glaubte man diese Schreine auf immer verloren, bis eines Tages die Insel sich wieder aus dem Schoß des Meeres erhob.

Soviel zur Vorgeschichte. Um die Wartezeit zu überbrücken, die uns immer noch von *Ultima VII, Teil 2* trennt, präsentiert **Origin** dieses Abenteuer, das inmitten einer abenteuerlichen Welt stattfindet. **Forge of Virtue** ist die erste *Add-In-Disk* der Welt.

Zunächst einmal braucht Ihr *Ultima VII - The Black Gate*, um mit der Add-In-Disk die Insel des Feuers aus den Fluten vor Britannia zu heben. Dort erwarten Euch komplett neue Abenteuer, neue Ungeheuer, neue Burgen und neue Rätsel. Und das schöne daran: egal wie weit Ihr in den eigentlichen Abenteuern von *The Black Gate* gediehen seid, die Feuerinsel könnt Ihr jederzeit aufsuchen. Tatsächlich ist **Forge of Virtue** auch für die Zukunft interessant, die Euch in Ultima VII - Teil 2 erwartet. Auf der Insel könnt Ihr, wenn es Euch gelingt, die Geheimnisse zu lösen, ein besonderes Schwert erlangen. Diese Klinge und Eure, durch den Trip auf die Feuerinsel verbesserten Charaktereigenschaften könnt Ihr in Ultima VII - Teil 2 übernehmen. Mit dieser Add-In-Disk hat sich Origin mal wieder was Feines ausgedacht. Alle Ultima-Enthusiasten werden begeistert sein! ■

Heiner Stiller



▲ ***Ultima vom Feinsten***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	11
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

Wial
Versand Service GmbH

C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
ADDICTION TO FUN SPORTS DT. ANL.	40,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BONANZA BROTHERS DT. ANL.	39,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
G- LOC DT. ANL.	44,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JETSONS	25,90
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.	42,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.	40,90
SPACE GUN	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Sonderposten C64 Disk

AFTERBURNER -NICHT LAUFWERK 1541 II-	9,90
AMAZING SPIDERMAN	14,90
ARKANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	14,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
COLOSSUS CHESS 4	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
CREATURES 2	19,90
DARKMAN DT. ANL.	14,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER -	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GHOSTBUSTERS	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
MANCHASTER UNITED 1	24,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RAMBO 3	19,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RONNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SKI OR DIE	19,90
SPACE HARRIER 2	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
STAR CONTROL -ACCOLADE-	17,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREMACY	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TOTAL RECALL DT. ANL.	14,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90
WAR GAME CONSTRUCTION KIT	17,90
WINTER CAMP	14,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB		85,90
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB		65,90
AHSES OF EMPIRE KOMPL. DT. 1MB		85,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB		109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.		65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.		59,90
ASSASSIN DT. ANL. *		55,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB		75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. *		75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.		49,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BUCK ROGERS 2 -MATRIX CUBED- 1MB		75,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.		69,90
CALIFORNIA GAMES 2 DT. ANL.	59,90	59,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *		65,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB		65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.*		39,90
CASTLES OF DR. BRAIN KOMPL. DT. 1 MB		69,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB		69,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		79,90
CONFLICT KOREA 1 MB *		75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.		65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		39,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB		85,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *		69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *		89,90
CYTRON DT. ANL. *		65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,90
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.		65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL.		65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		85,90
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB *		69,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.		65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB		75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER		65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *		84,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter &MIG29Super Fulc.1MB		85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *		89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. *		79,90
HOOK DT. ANL.		65,90
HUMANS DT. ANL.		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.		59,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JIM POWER		65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.		65,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.		85,90
LAURA BOW 2 -DAGGER OF AMON RA- 1 MB *		79,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB *		65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *		69,90
LIVERPOOL DT. ANL.		59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT.		69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)		109,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
LOTUS 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. *	65,90	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.		69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB		75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *		29,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MEGA FORTRESS 1 MB DT. ANL.		75,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.		65,90
MEGA TRAVELLER 2 1 MB		75,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB		79,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB *		65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB *		65,90
NOVA 9 1 MB		59,90
PALADIN 2 DT. ANL.		59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB		79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB *		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
PLAN 9 FROM OUTER SPACE DT. ANL. 1 MB		79,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *		39,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB *		85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
RED ZONE DT. ANL.		59,90
REGENT KOMPL. DT. 1 MB		79,90
RISKY WOODS DT. ANL.		59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *		65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB		79,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE M*A*X DT. ANL.		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB KOMPL. DT.		85,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.		69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRIKER DT. ANL.		59,90
SUPER TETRIS DT. ANL. 1 MB		85,90
SWORD OF HONOUR *		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.		69,90
TERMINATOR 2 DT. ANL.		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL. *		65,90
UTOPIA DT.		69,90
UTOPIA - NEW WORLDS		39,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB		65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB*		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WING COMMANDER 1 1 MB *		79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.		59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WIZKID DT. ANL. *		59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
W.W.F. WRESTLING DT. ANL.		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90
ZOOL DT. ANL. *		59,90

Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING	29,90
3D CONSTRUCTION KIT. DT. VERS. / VIDEO	45,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMAZING SPIDERMAN	29,90
AMNIOS	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BETRAYAL	29,90
BILLARD SIMULATOR 2	19,90
BLOODWYCH	29,90
BRIGADE COMMANDER	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHASE H.Q.	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DOUBLE DRAGON 3	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELF	29,90
E-MOTION	19,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FINAL FIGHT	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
GAUNTLET 3	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREG NORMAN ULTIMATE GOLF	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HUDSON HAWK	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
ISHIDO	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 5 DT ANL. 1 MB	49,90
KLAX	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEMMINGS	39,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LORDS OF THE RISING SUN	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGIC LAND DIZZY	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MEGA TWINS	29,90
MEGA LO MANIA / FIRST SAMURAI PACK	39,90
METAL MASTERS	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PLOTTING	29,90
POLICE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
POLICE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19.90
PUZZNIK	29,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 1 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
SPACE QUEST 3 1 MB SIERRA	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRATEGO	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TETRIS	24,90
TIEBREAK TENNIS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARLOCK THE AVENGER	29,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALIENS 3	89,90
ALISIA DRAGOON	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
DOUBLE DRAGON	75,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
OLYMPIC GOLD	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
TERMINATOR	89,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

SAM HIT

> Legends of Valour besticht durch viele neue Ideen zum Thema Rollenspiel

SPIEL MIT DEM LEBEN

LEGENDS OF VALOUR

System: **PC** *(mind. 286/12, unterst. VGA, AdLIb, Soundblaster, Roland, Festplatte und Maus erforderlich)*, geplant für: **Amiga**, **ST**, empf VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **U.S. Gold**, England, Muster von: **Hersteller**.

Hinter mir schlägt das Stadttor zu! Ich bin der letzte, der es geschafft hat, aus dem wilden Land, das hinter dem steinernen Bollwerk liegt, in diesen Hort der Zivilisation zu flüchten. Jedoch mag ich dem Frieden nicht so ganz trauen. Welche Abenteuer erwarten mich wohl in diesem Dschungel aus Tavernen, Gilden, Shops, Tempeln und Burgen ...

▲ *Auch zünftige Verliese dürfen nicht fehlen*

Der Morgen dämmert über Mitteldorf, und die ersten Frühaufsteher wandern durch die Stadt. Ziellos schlendere ich in den Straßen umher. Ich kenne niemanden, niemand kennt mich, und obendrein sind meine Taschen leer. Als ich den Ort betrat, hat mich eine der Torwachen darüber aufgeklärt, daß es in der Stadt Gesetze gäbe, an die ich mich zu halten hätte: Wer nachts auf den Straßen schläft und von den Wachen erwischt wird, landet im Kerker. Desgleichen, wenn man in fremde Fenster schaut...

Irgendwo muß ich schlafen, am besten in einem Zimmer in einer der Tavernen. Aber das will bezahlt sein, und ich habe kein Geld, also muß ich mir einen Job suchen. So etwas bekommt man am besten in einer der Gilden, deshalb mache ich mich auf die Suche...

Wie im richtigen Leben

Nein, Ihr müßt keine Welt retten! Es geht auch nicht darum, einem überformatigen Bösewicht das Handwerk zu legen. Eigentlich habt Ihr zu Beginn von Legends of Valour keine fest umrissene Aufgabe. Was fest steht: Ihr müßt überleben! Seid Ihr erst einmal Mitglied in einer der Gilden (als Dieb, Krieger oder Zauberer mit Lizenz akkreditiert und eingetragen), bekommt Ihr Aufträge, in deren Verlauf Ihr zu Gold und Ehre kommen könnt.

Der Aufstieg erfolgt jedoch langsam, so daß Ihr anfangs noch auf so patente Mittel wie Wegelagerei zurückgreifen müßt, um Euren Lebensunterhalt zu bestreiten. Auch zeigt sich, daß in Mitteldorf, das beileibe kein Dorf, sondern eine Stadt respektabler Größe ist, die Gesetze der Marktwirtschaft funktionieren. In den vielen Läden kosten dieselben Gegenstände mal mehr, mal weniger. Ihr könnt also billig einkaufen, und in einem anderen Laden teuer wieder verkaufen.

Je weiter Ihr in Euren Gilden im Rang aufsteigt, desto interessanter und anspruchsvoller, aber auch gefährlicher



▲ *Und ist er nicht willig, so braucht Ihr Gewalt*



▲ *Gespräche mit Passanten bringen Information*



▲ *Aufträge gibt es in den Tavernen*

werden die Aufträge. Mit wachsendem Gildenrang erschließen sich Euch auch immer neue Regionen der Stadt, die Ihr als einfacher Sterblicher gar nicht betreten dürft.

Übrigens könnt Ihr tatsächlich in verschiedenen Gilden Mitglied werden, und jede offeriert unterschiedliche Aufgaben. Jedoch können einige Gildenmitgliedschaften nicht miteinander kombiniert werden, einfach weil verschiedene Gilden einander feindlich gesonnen sind.

Aber Mitteldorf ist nicht nur ein geschäftiger, sondern auch ein gefährlicher Ort. In den vielen Dungeons unter der Stadt lauern Monster, im Hotelzimmer kann man sich ansteckende Krankheiten holen, wenn Ihr zuviel esst, verderbt Ihr Euch den Magen, auf den Straßen lauern Diebe und sogar andere Leute zu beklauen ist manchmal nicht ungefährlich. Nicht nur, daß die Burschen sich wehren und nach der Wache brüllen, kann es obendrein passieren, daß Ihr Euch beim Beklauen eines Werwolfes mit Lykantropie infiziert und beim nächsten Vollmond selbst zum zottigen Wolfsungetüm werdet.

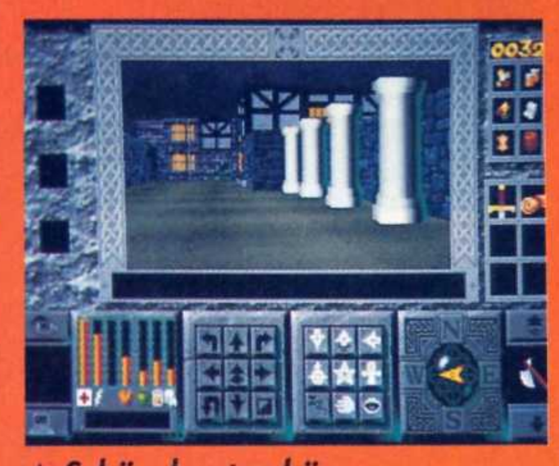
Recht und Gesetz

Wie schon erwähnt, gibt es in Mitteldorf Gesetze. Die unterscheiden sich jedoch ein wenig von unseren bekannten Alltagsgesetzen und entsprechen den Regeln, nach denen in einem mittelalterlichen Fantasy-Dörfchen gelebt wird: Landstreicherei und durch fremde Fenster gucken ist verboten, andere Leute ausrauben nicht.

Verstoßt Ihr zuoft gegen Gesetze, kann es schon mal passieren, daß Euer Konterfei auf einem Fahndungsplakat auftaucht und Ihr überall in der Stadt gesucht werdet. Laßt Ihr Euch dann von den Wachen schnappen, findet Ihr Euch alsbald im städtischen Kerker wieder. Bevor Ihr in das finstere Loch, in dem Ihr Eure Haftstrafe absitzen müßt, geworfen werdet, nehmen die Wachen Euch alles ab, was von Wert ist. Wohl dem, der schon ein Zimmer gemietet und dort ein Versteck mit seinen Wertgegenständen eingerichtet hat; die sind nach der Haft immer noch da.

Gelingt Euch ein Ausbruch aus der Zelle, steht Ihr zunächst einmal in den dunklen und feuchten Gängen der Stadt-Katakomben. Diese verfallenen Gänge erstrecken sich über mehrere Stockwerke tief unter der Stadt und stecken, wie sollte es anders sein, voller Monster, Rätsel, Geheimgänge und Schätze.

Wie Ihr, bzw. Euer Alter Ego im Spiel aussieht, kann zu Beginn des Spiels in einem "Gesichts-Puzzle" aus verschiedenen Augen, Nasen und Mündern zusammengebaut werden.



▲ *Schön, bunt, schön*



▲ *Abenteuer in Mitteldorf*



Viele Belange des täglichen Lebens wurden in diesem Game zu Bestandteilen eines faszinierenden Spielszenarios. Die Aufgabe, genügend Geld zusammen zu bekommen, um das gemietete Hotelzimmer für eine weitere Woche bezahlen zu können, ist mindestens so aufregend wie die Suche nach versteckten Schätzen in einem verfallenen, monsterverseuchten Labyrinth. Auf solche "handelsüblichen" Elemente braucht Ihr jedoch keinesfalls zu verzichten, auch jene Aufträge müßt Ihr mitunter übernehmen.

High-End Fantasy für Alle

Technisch erwartet Euch ein Fest: 256 Farben, mit edlen Texturen überzogene Polygone, die sich flüssig in alle Richtungen bewegen, größer und kleiner werden, phantastischer Sound und Raytracing-Animationen vom Feinsten. Die Benutzeroberfläche und die Steuerung des Games sind genau durchdacht und Ihr könnt zwischen Maus und/oder Tastatur als Eingabemedium wählen. Damit Ihr Euch in der der riesigen Stadt nicht hoffnungslos verlauft, gibt es eine Map-Funktion die Euch immer anzeigt, wo Ihr Euch gerade befindet. Tappt Ihr durch ein Verlies, könnt Ihr dieser Karte entnehmen, wo Ihr schon herumgelaufen sein, und was noch nicht erkundet wurde.

Laufen wird dieses Kleinod aus der Rollenspielriege vom 286er bis zum 486er auf allen PC-Typen, wobei die Geschichte sogar auf dem 286er mit respektabler Geschwindigkeit abläuft. Wem es trotzdem zu langsam ist, schaltet einfach die Detaillfülle herunter, verzichtet für Boden und Himmel auf Texturen, und schon schnurrt das Geschehen weit schneller über den Monitor.

Auch Amiga-Fans dürfen sich auf ein Fantasy-Rollenspiel-Fest größeren Stils freuen, da die Amiga-Version technisch fast den Standard des PC-Programmes ereichen soll. Lediglich auf die Bodentexturen und die zweistöckigen Gebäude muß verzichtet werden. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Steuerung	10
Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

PREVIEW

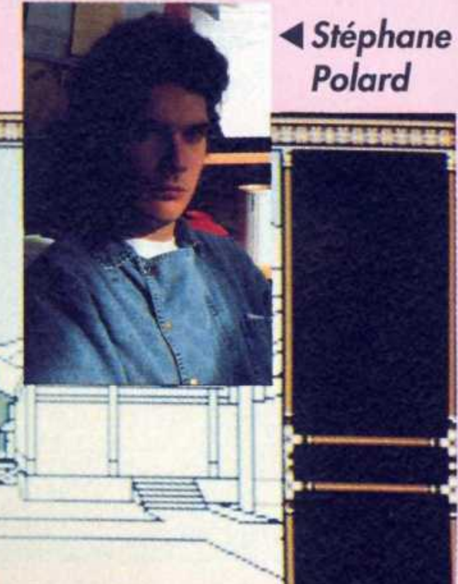
Abwarten und Tee trinken

SUKIYA - PREVIEW -

System: **Atari ST**, geplant für: **Amiga, PC**, Hersteller: **Lankhor**, Frankreich.

Lankhors Meisterdetektiv Jerome Lange geht ins Kloster. Nicht für immer natürlich, sondern um seinen Freund Max zu besuchen, ein bißchen über japanische Philosophie und Zen zu lernen und Tee zu trinken. Stille Tage im Sukiya also?

◀ *Von der Strichzeichnung zum fertigen Bild*



◀ *Stéphane Polard*



◀ *Sylvian Bruchon*

Eine betuliche Teehaus-Geschichte würde natürlich kein besonders aufregendes Abenteuer abgeben, aber Jerome zieht Unheil an wie ein Honigtopf Bienen. Und so kommt es, wie es kommen muß: Eines Morgens wird ein seit Jahren zurückgezogen im Kloster lebender Wissenschaftler ermordet aufgefunden. Und schon ist es vorbei mit der beschaulichen Teerunde. An die Arbeit, Ihr Spürnasen!

Viel Arbeit hat sich auch Grafiker Stéphane Polard mit **Sukiya** gemacht. Das Adventure ist jetzt zu etwa zwei Dritteln fertig, und wir können Euch endlich erste Bilder zeigen. Stéphane ist recht stolz darauf, die Atmosphäre des japanischen Klosters und der fernöstlichen Umgebung genau getroffen zu haben. "Die richtige Farbpalette zu wählen, ist gar nicht so einfach", meint er. "Wenn man auf 'klassische' Art auf Papier malt, ist die Zahl der Farben unbegrenzt. Beim Computer mußte ich vor allem lernen, mit gemischten Farbtönen zu arbeiten und mit nur einer Palette zu jonglieren. Das ist eine Arbeitsmethode, die mir wirklich Spaß macht." Auf dem Atari benutzt der Lankhor-Programmierer übrigens *Degas Elite*, auf dem Amiga *Deluxe Paint*. Digi-Karten kommen natürlich ebenfalls zum Einsatz.

Digitalisierte Hintergründe findet Stéphane zwar sehr schön, aber auch sehr arbeitsintensiv, da sie nur mühsam zu bearbeiten sind und man nur selten ein Bild findet, das die gewünschte Perspektive genau wiedergibt. Komplexe Dinge, wie das Blattwerk von Bäumen, werden natürlich eingescanned und dann weiter verarbeitet. Allein für die Animation des japanischen Teehauses hat Stéphane eine ganze Woche gebraucht. Kein Pixel soll zuviel, keiner zuwenig sein.

Ein Profi ist auch bei der Story am Werk. Drehbuchautor Sylvian Bruchon schreibt normalerweise Theaterdrehbücher und ist selbst Schauspieler. Er weiß also genau, worauf man achten muß, um Spannung und Motivation zu erzeugen. Lange Sitzungen in der Bibliothek, um Buddhismus und japanische Lebensweise bis ins Detail kennenzulernen, waren ein Muß, damit die Geschichte stimmig wird.

Lankhor will offensichtlich wirklich keine halben Sachen machen, und so soll Sukiya, wenn es im Februar '93 erscheint, auch gleich für alle drei Versionen in Deutsch zu haben sein. Find' ich gut! ■

ab



▲ *Einfach mordsmäßig schön*

Leisure Suit

SPELLCASTING 301 - SPRING BREAK

System: **PC** *(mind. EGA/VGA, 640 KB, Festplatte, unterstützt AdLib, Soundblaster, Roland, SVGA, AT und höher empfohlen)*, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Legend/Accolade**, **England**, Muster von: **Hersteller**.

Steve Meretzky hat mal wieder zugeschlagen! Nach seinem Comeback mit den Leder-Göttinnen bei Infocom gibt er im Hause Legend und der Spellcasting-Serie wieder ein Gastspiel. Action an der Sorcerer University ist angesagt - schauen wir mal, was Ernie Eaglebeak diesmal so erlebt...

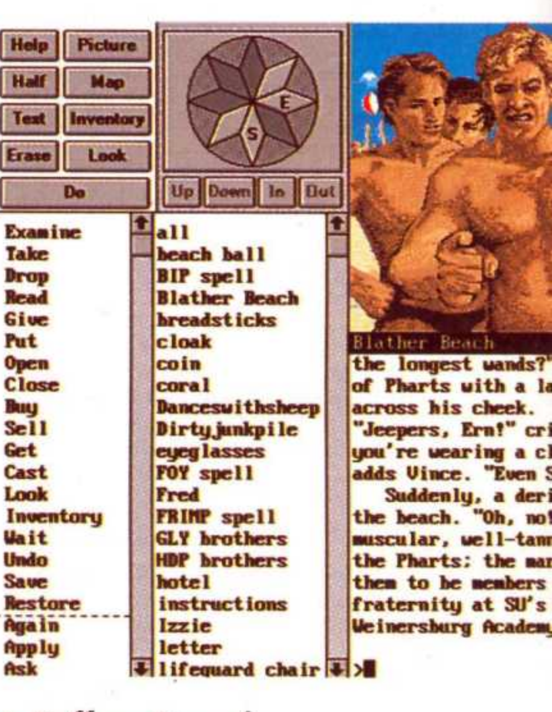
Endlich Ferien! Zeit für einen erlebnisreichen Urlaub, den ein echter Student an der Sorcerer University natürlich mit seinen Studienfreunden und an einem möglichst erholsamen Ort verbringt. Fort Naughtytail, ein in Insiderkreisen empfohlenes Urlaubsressort, bietet sich dafür direkt an. Sonnenschein, Beach Girls, kühle Drinks und heiße Parties - einfach traumhaft!

Aus diesem Traum wird Ernie in der Vorgeschichte jedoch zunächst etwas rüde geweckt, denn schließlich muß die muntere Gesellschaft ja erstmal in den Urlaubsort kommen. Und dafür hat Ernie zu sorgen, wurde er doch von seinen Kommilitonen zum *Carpet Master* ernannt, sprich zum Steuermann des fliegenden Teppichs, der als Transportmittel dient. Die Reisevorbereitungen sind schnell erledigt, und schon bald schweben Ernie und Konsorten hoch in den Lüften. Dort stellt sich heraus, daß wohl doch irgendetwas an dem grinsenden Teppich-Verleiher und seinem extrem günstigen Angebot faul gewesen sein muß - jedenfalls verläuft die Reise nicht ganz so wie geplant, führt aber letztendlich doch zum Ziel.

Stressige Semesterferien

Nach einer Beinahe-Bruchlandung erreichen die Freunde den Urlaubsort und machen ihn natürlich sofort unsicher. Doch leider sieht es so aus, als ob aus dem erholsamen Urlaub nichts werden sollte. Denn nicht nur unter den Studenten der Sorcerer University gilt Fort Naughtytail als Geheimtip. Auch die Jungs von der St. Weinersburg Academy of Magic haben von diesem Plätzchen gehört, und schon bald laufen sich die beiden Parteien, die natürlich nicht sonderlich gut auf sich zu sprechen sind, über den Weg.

Für zwei verfeindete Universitäten sind selbst die weiten Strände von Fort Naughtytail nicht groß genug. Allerdings verläuft die Konfrontation ohne Blutvergießen, denn eine plötzlich auftauchende, geheimnisvolle Strandschönheit lädt die beiden Gruppen zu einem fairen Wettkampf in etwas sonderbaren Disziplinen wie etwa Sandburgenbau, Drinkmixen, Schlammcatchen und vielen anderen ein und ernennt sich zum Schiedsrichter. Leider haben die smarten Softies von der Sorcerer University gegen die bulligen Beach Boys aus St. Weinersburg auf den ersten Blick keine guten Karten. Doch schnell stellt sich heraus, daß Muskeln nicht alles sind, denn mit etwas Grips, Zaubersprüchen und diversen Ge-



▲ *Zoff am Strand*

Ernie

genständen lassen sich die Nachteile in Vorteile umwandeln. Und natürlich ist es Ernie, der die Kastanien aus dem Feuer zu holen hat - obwohl er doch mit seiner heißbegehrten Lola weitaus wichtigere Dinge im Kopf hat...

Mit **Spellcasting 301 - Spring Break** setzen **Legend** und Steve Meretzky den Spellcasting-Zyklus in altbewährter Manier fort. Das ist teilweise schade, teilweise aber auch nicht. Der Name Meretzky bürgt für unterhaltsame und hintergründig-hinterhältige Adventures, Legend steht für für eine ausgereifte (und inzwischen wohl auch etwas abgenutzte) Benutzeroberfläche für Textadventures. Beides zusammen war schon in der Vergangenheit gut, und das ist es auch heute noch.

So gelungen diese Kombination auch ist, mit der Zeit kommt doch etwas Langeweile auf. Einige neue Impulse, wie sie Meretzky und Infocom mit den *Leather Goddesses of Phobos 2* geliefert haben, wären wohl langsam auch hier an der Zeit - der *Naughty-Mode*, der hier etwas 'frechere' Grafiken und Texte liefert, ist da nur ein Anfang. Aber was soll's, die Story ist abgedreht, die Oberfläche ausgereift und bewährt, dazu noch ein guter Soundtrack und kleine, aber feine Grafiken sowie genug Grübelarbeit, um wohl mehr als nur ein Wochenende vor dem Bildschirm zu verbringen - was will man mehr. Für Meretzky-Fans ist das Teil sowieso ein Muß, wem dieser Name noch nichts sagt, der sollte mal einen Blick riskieren. Es könnte der Beginn einer langen, wundervollen Freundschaft werden - gute Englisch-Kenntnisse vorausgesetzt. ■

Michael Anton



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

ALONE IN THE DARK

System: **PC** *(mind 286/16, 6MB auf Platte)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.



Gänsehaut garantiert!

Ein düsteres Spukhaus, ein geselbstmordeter Vorfahr, Zombies, Schreie in der Dunkelheit, Ächzen, Heulen, Stöhnen: Wer sich nach diesem Programm noch allein in dunkle Räume wagt, muß gute Nerven besitzen.

Eigentlich sind unverhoffte Erbschaften ja nix Schlechtes, und die einsam gelegene Villa sieht von außen auch ganz nett aus. Wenn sich jedoch der Besitzer freiwillig entleibt hat und einen Abschiedsbrief im Geheimfach des Klaviers hinterläßt, der von düsteren Mächten und gar grauenvollen Begebenheiten erzählt, dann wird nicht nur der Erbin, sondern auch dem Spieler sehr schnell klar, daß in Derceto nicht alles mit rechten Dingen zugehen kann.

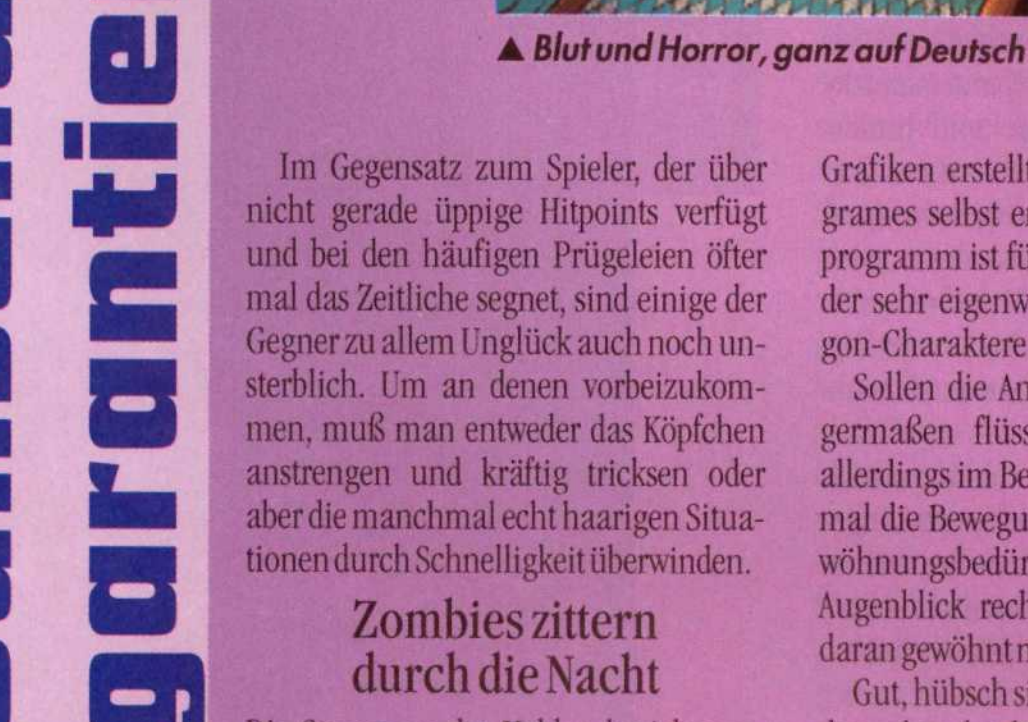


▲ *Am Ende siegt das Böse - oder?*

Jedes Stockwerk des nicht gerade kleinen Hauses wartet mit üblen Gegnern, gruftigen Geheimnissen und vielen Rätseln auf. Kisten, Truhen und Schränke müssen verschoben und/oder geöffnet werden, um an überlebenswichtige Gegenstände zu gelangen oder Barrikaden zu errichten. Fußböden geben nach und reißen den Spieler ins Verderben, und ständig lauern ihm Zombies, Ratten, Spinnen, Skorpione und anderes freundliches Gezücht auf, das nur auf eines aus ist: Let's kill!



„Neue Technik, aber gut"



▲ *Blut und Horror, ganz auf Deutsch*

Im Gegensatz zum Spieler, der über nicht gerade üppige Hitpoints verfügt und bei den häufigen Prügeleien öfter mal das Zeitliche segnet, sind einige der Gegner zu allem Unglück auch noch unsterblich. Um an denen vorbeizukommen, muß man entweder das Köpfchen anstrengen und kräftig tricksen oder aber die manchmal echt haarigen Situationen durch Schnelligkeit überwinden.

Zombies zittern durch die Nacht

Die Steuerung des Helden beziehungsweise der Heldin (zu Beginn kann man sich entscheiden, ob man dem bösen Geist die Erbin oder einen Privatdetektiv in den Rachen werfen will) läuft über eine einfache Tastaturbelegung, die man sehr schnell intus hat. Gegenstände können über ein Inventory-Menü manipuliert werden, per Menü werden auch die vier Hauptaktionen angewählt (kämpfen, öffnen/suchen, schließen, verschieben). So kurz und knackig geht das.

Alone in the Dark ist das erste Programm einer neuen und ungewöhnlichen Adventure-Serie des französischen Softwarehauses **Infogrames**: die **Virtual Dreams Collection**. Ungewöhnlich ist daran vor allem die Technik, mit der die Grafiken erstellt werden. Ein von Infogrames selbst entwickeltes Animationsprogramm ist für die Bewegungsabläufe der sehr eigenwillig aussehenden Polygon-Charaktere verantwortlich.

Sollen die Animationen jedoch einigermaßen flüssig ablaufen, sollte man allerdings im Besitz eines 486er sein, zumal die Bewegungen wirklich etwas gewöhnungsbedürftig sind und im ersten Augenblick recht seltsam wirken. Aber daran gewöhnt man sich recht schnell.

Gut, hübsch sind sie nicht, unsere Helden, aber das läßt die schaurig-schöne Atmosphäre des Spukhauses sehr schnell vergessen. Nicht nur die Hintergrundmusiken passen zu dem gruseligen Szenario, auch und besonders die Soundeffekte hauen da voll mit rein. Wenn wieder irgendwo krachend ein Fenster zersplittert, ein Werwolfheulen die Wände erzittern läßt, die Bodendielen knarren und unerwartet die Tür hinter einem ins Schloß knallt, dann zuckt nicht nur die Spielfigur zusammen, da laufen auch dem Spieler kalte Schauer den Rücken hinunter. Wer sich Alone in the Dark abends im dunklen Zimmer mit aufgedrehtem Sound reinzieht, der wird sich schnell in einen (Horror)-Film wiederfinden und die Wirklichkeit vergessen. ■

Antje Hink





ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	12
Gesamtnote	10
»GUT«	

◀ *Dinner mit fünf Zombies*

WAXWORKS

System: **PC** *(mind. 286/12, Festplatte, unterst. VGA, Soundblaster, AdLib)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Hersteller**.

Kabinett des Grauens

Schwer lastet der Fluch der Zigeunerin auf Deiner Familie. Dein geliebter Zwillingsbruder wurde zu einer Kreatur der Finsternis, die nur noch eines im Sinn hat: Endloses Grauen über Deiner Familie und der ganzen Menscheit auszuschütten!

Irgendwie muß der Fluch gebrochen werden, und wie es scheint, hat Dein Onkel Boris auch einen Weg gefunden, dies zu tun. Nur, jetzt ist er verschwunden, und seine einzige Hinterlassenschaft ist ein altes, staubiges Wachsfigurenkabinett.

Dort angekommen, fühlst Du sofort den Hauch des Unheimlichen, der diesen Ort und seine grausigen Exponate umgibt. Ein kalter Schauer läuft Deinen Rücken hinunter, als du die Wachsfiguren betrachtest.

Dort wird eine wunderschöne ägyptische Prinzessin lebendig in einem Sarkophag beigesetzt. Eine monströse Pflanze frißt unglückliche Bergarbeiter, die dieses Wesen in einem abgelegenen Stollen entdeckten. Auf einem Friedhof bricht die Erde auf, um ihre verwesende Last auszuspucken. Jack the Rippers blitzendes Skalpell spiegelt sich in den grauenerfüllten Augen eines seiner Opfer.

Du stellst fest, daß jede Szene dieser unheimlichen Ausstellung ein Tor ist. Eine Pforte zu den Ereignissen die sie darstellen. Ereignissen, die irgendwie mit dem Fluch, der auf Deinem Bruder lastet, in Zusammenhang stehen. Du mußt durch diese Tore des Unheils gehen und die dort lauernden Geheimnisse lösen.





▲ *Sterben, aber richtig*







„Ein Spiel mit 1000 Toden"









Gemeint ist nicht, 1000 mal hintereinander, sondern auf 1000 verschiedene Arten zu sterben, von denen nicht eine besonders appetitlich ist. Bereits in den Wänden der Pyramide, die die erste Station unserer Erkundungen war, mußten wir uns durch ein mehrstöckiges Labyrinth tasten, in dem Wächter, Fallen und mordgierige Krokodile auf uns lauerten.

Rein technisch ist **Accolades** neuestes Solo-Rollenspiel **Waxworks** nicht gerade aufregend: 3D-Labyrinthe, in denen man sich in 90-Grad-Schritten drehen kann, animierte Gegner und stimmungsvolle Sound-Untermalung. Der Spaß sitzt hier in Story und Grafik, beides ist so richtig schön schaurig. Und in welchem anderen Game hattet Ihr bisher das Vergnügen, von Alligatoren gefressen, von riesigen Steinen überollt, auf spitze Pfähle aufgespießt, von Numidern zerhackt und geköpft oder von riesigen, aus der Decke schnellenden Rasiermessern zerschnippelt zu werden? Ein Game für Freunde des Genres, und die werden es lieben. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Parser/Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KING'S QUEST VI - HEIR TODAY, GONE TOMORROW

System: **PC** *(EGA, VGA, mind. 386SX/16MHz, 15 MB auf Platte, unterstützt AdLib, Roland, Soundblaster)*, geplant für: **CD-ROM, Macintosh**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Sierra, USA,** Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Auf Freiersfüßen

Nachdem König Graham nun wohl reif für den Abenteurer-Ruhestand sein dürfte, ist es Prinz Alexanders Aufgabe, die Familientraditionen weiterzuführen. Und schon auf seiner ersten Reise in die Ferne hat er alle Hände voll zu tun...

Bekannterweise hatte sich Prinz Alexander in *King's Quest V* unsterblich in Prinzessin Cassima aus dem Land der Grünen Inseln verliebt. Aber wie das bei Königskindern so üblich ist, standen der Verbindung einige Probleme im Weg. Leider hatten die beiden vergessen, Visitenkarten auszutauschen und so wußte niemand ganz genau, wo diese Grünen Inseln nun eigentlich zu finden waren. Bis sich eines Tages der Zauberspiegel wieder aktivierte und eine Vision von Cassima lieferte, wie sie in der fernen Heimat nach ihrem Alexander schmachtete. Und das Bild im Spiegel lieferte Alexander auch den Geistesblitz, wie er die Geliebte finden konnte: In der Vision war der Sternenhimmel über den Grünen Inseln zu sehen, und so sollte es nicht allzuschwer sein, nach den Sternen zu navigieren.

Inseln und Intrigen

Also sticht Alexander in See, und nach drei Monaten Schiffsreise erspäht er im Fernglas Land. Doch noch bevor er festen Boden unter den Füßen hat kommt ein Unwetter auf, das Schiff sinkt und Alexander wird an eine fremde Küste gespült. Nachdem er aus der Ohnmacht wieder erwacht ist, macht sich Alexander an die Erkundung der Örtlichkeiten und stellt zu seiner Freude fest, daß er nicht auf einer einsamen Insel gelandet ist, sondern auf der *Isle of the Crown*, der Hauptinsel der Grünen Inseln. Cassima scheint nahe, doch leider ist es nicht so leicht, an sie heranzukommen.



Umtausch nicht ausgeschlossen

Bei seiner Erkundung der Grünen Inseln merkt Alexander schnell, daß in diesem Staate einiges faul und Alhazred wohl der Hauptgrund dafür ist. Die einzelnen Inseln, einstmals in blühender Harmonie vereint, haben sich abgeschottet, die harte Hand Alhazreds verbreitet Angst, Schrecken und Mißtrauen. Und im Laufe der Zeit kristallisiert sich heraus, daß wieder die Mächte der bösen Magie im Spiel sind.



Tor zu einer bizarren Welt

Bei der ersten Audienz im königlichen Palast erfährt Alex, daß Cassimas Eltern gestorben sind und der Großwesir Alhazred die Regierungsgeschäfte übernommen hat. Und nicht nur das, er hat auch ein Auge auf Cassima geworfen, um durch eine Heirat seine Position zu festigen. Dementsprechend handelt sich Alexander ein definitives Hausverbot ein und muß auf andere Wege sinnen, um in die Nähe Cassimas zu kommen.

Dabei wäre es so schön in diesem Inselreich, dessen Bewohner eigentlich ganz nette Leutchen sind - wenngleich Alexander nicht überall sofort akzeptiert wird. Auf der *Isle of the Crown* helfen ein Buchhändler, ein arbeitsloser Fährmann und ein netter Pfandleiher dem Gestran-



Schachmatt oder was?

deten mit Tips und Ausrüstung, auf den anderen Inseln ist der Prinz zunächst auf sich allein gestellt - und immer wieder versuchen die Schergen Alhazreds, ihn zu unüberlegten Aktionen zu verführen, aber erfolglos.

Nachdem Alexander die Rätselklippen auf der *Isle of the Sacred Mountain* erklommen hat, wird er von den dort lebenden geflügelten Wesen dazu verdonnert, das örtliche Labyrinth von einem Minotaur zu befreien, auch auf der *Isle of the Beast* ist das Leben nicht ganz einfach. Wesentlich lustiger geht es auf der *Isle of Wonders* zu, die von niedlichen Gnomen bewacht wird und neben recht seltsamer Flora und Fauna auch zwei überdimensionale Schachköniginnen beherbergt. Und dann ist da noch dieses hartnäckige Gerücht von einer fünften, verschwundenen Insel...

Es gibt viel zu tun für den geplagten Prinzen - und auch für den Spieler. **King's Quest VI** von **Sierra** ist nicht mehr so linear und einfach wie der Vorgänger, auch gibt es verschiedene Lösungswege und optionale Rätsel. Die märchenhafte Stimmung ist des öfteren mit viel Humor und auch Selbstironie durchsetzt. Gelungene Grafiken, Musiken und Soundeffekte fesseln den Spieler sehr schnell. Sehenswert ist auch der Vorspann, der allein sechs MB auf der Platte füllt und einen der genialsten Kameraschwenks der Computer-Filmgeschichte enthält - und obendrein noch von Digi-Sprache begleitet wird.

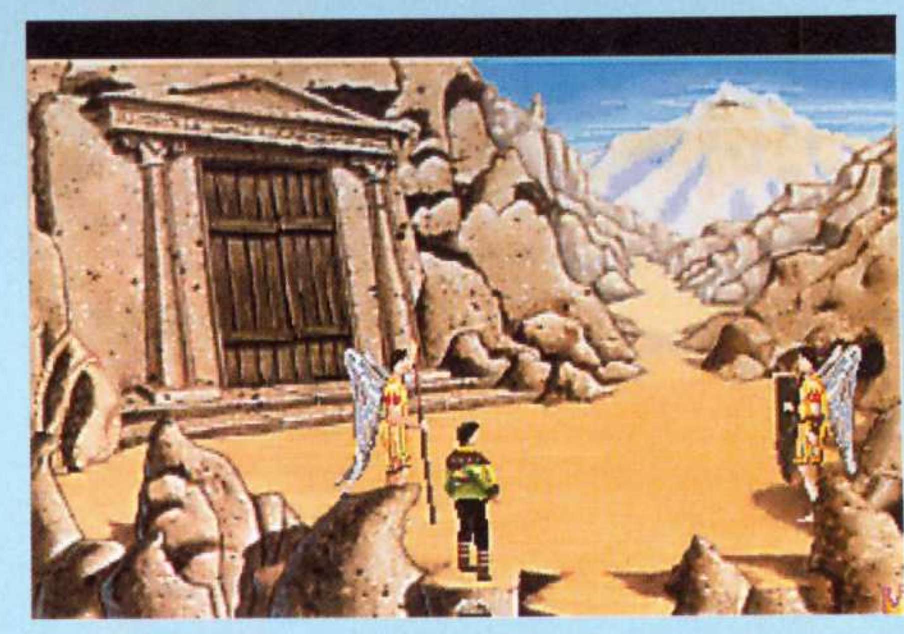
»Majestätisch, märchenhaft - ein Meisterwerk«

▶ *Geflügelter Liebesbote*

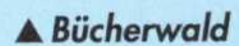


▶ *Zu Gast bei den 'WInged Ones'*

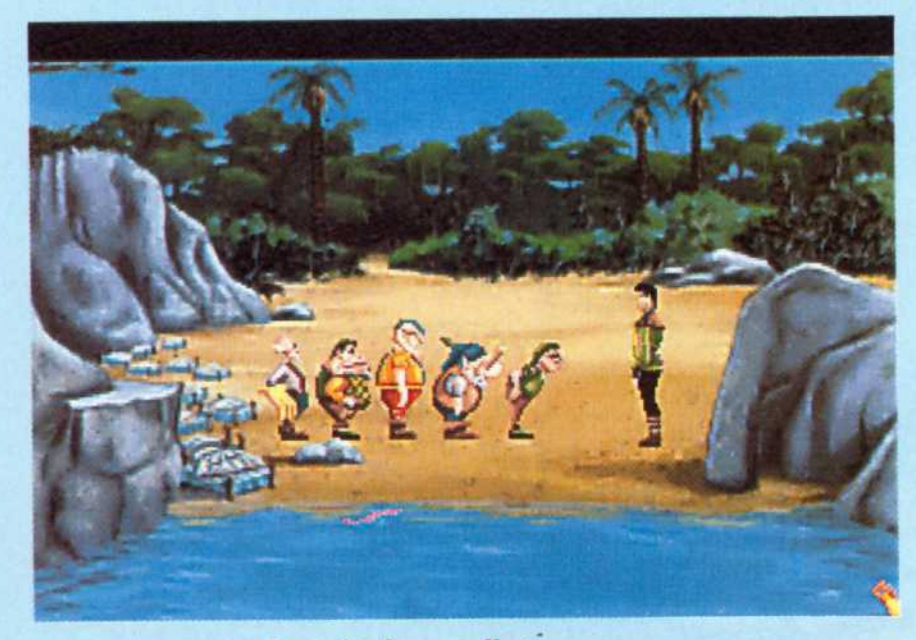
ASM HIT



▶ *Der Eingang zu den Katakomben*



▲ *Bücherwald*



▲ *Antreten zur Gesichtskontrolle!*

Stichwort Digi: Einige der Zwischensequenzen wurden wieder mit Schauspielern gespielt, digitalisiert und nachbearbeitet, gleiches gilt auch für viele Animationen, die entsprechend gelungen sind. Bemerkenswert viel Aufwand, der allerdings auch Anforderungen an den Rechner stellt. Um wirklich flüssig spielen zu können, sollte man schon einen 386/25 im Gehäuse zu haben. Ist dem nicht so, kann man notfalls auch in EGA-Auflösung spielen, aber da fehlt (neben dem Vorspann) einiges an Atmosphäre. Etwas lästig und langwierig ist auch die Kopierschutzabfrage, die man etwas freundlicher hätte gestalten können, aber was soll's. Sein Geld ist das Spiel auf alle Fälle wert Der Winter wird also nicht langweilig...

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

Planet der Amazonen

REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER

System: **PC**, *(mind. 286er/16MHz, 13 MByte auf Platte frei, 640 Kbyte RAM, VGA/MCGA, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 160 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Euer Ziel: Eine Vase*

▲ *Eine der wenigen Digi-Animationen*

Warnung: Wer sich auf dieses Abenteuer einläßt, bekommt keine Aufenthaltsgenehmigung in diversen Nervenheilanstalten auf Krankenschein!

Nach langem Warten hat Rex Nebular And The Cosmic Gender Bender die Hallen von MicroProse verlassen. An Euch ist es nun, Rex Nebular über die Klippen eines von Frauen beherrschten Planeten zu steuern. Nach einer feinen Animation mit Digi-Sprache, bei der Rex abgeschossen wird und in einer Lagune auf einem fremden Planeten landet, dürft Ihr mit bewährter Mausklickerei Rex helfen, ein paar Rätsel zu lösen. Und diese sind nicht ohne. Gleich zu Beginn dürft Ihr ersteinmal versuchen, das Raumschiff zu verlassen.



▲ *Alkohol: auch im Weltraum ein Problem*

Und wer ahnt schon, daß eine Taucherausrüstung gerade mal so groß wie ein Kotelettknochen ist und gewöhnlich auf dem Fußboden rumliegt? Knackig ist das Adventure vor allem durch die Vielfalt der Möglichkeiten die man hat, um Rex aus den Klauen der Amazonen zu befreien und hinein in die Männerstadt zu katapultieren. In fast jedem Screen dürften sich so um die 15 Items tummeln, von denen die meisten ziemlich nutzlos sind. Also altes Spiel: Try and Error. Langweilig wird es jedoch beim Ausprobieren nicht, denn die MicroProser haben nicht mit Gags am Rande gespart. Nachdem unser Held dafür gesorgt hat, daß die Amazonenstation einem Schlachtfeld ähnelt und die Männerstadt wie Atlantis im Meer versinkt, kommt er dann an das Item, das er die ganze Zeit sucht: eine Vase, mit der er glücklich und zufrieden den verwüsteten Planeten verläßt. Dazwischen darf aber ordentlich geknobelt werden. Ob nun nach Tonbandanweisungen im Chemielabor eine Zeitbombe gebastelt wird, oder ein abgehackter Arm als Eintrittskarte zu verbotenen Zonen mißbraucht wird. Nein, einfach ist Rex Nebular nicht. Und dies schon im Easy-Modus der drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Auch an sonstigen Einstellungen mangelt es nicht: Bilderfading in drei Stufen oder die Wahl zwischen "Sündenpfuhl" und kindgerechtem Adventure. Nur beim Speichern sollte man aufpassen, denn dort werden alte Spielstände nicht einfach überschrieben.



▲ *Sightseeing in der Stadt der Männer*



▲ *Die Amazonen entscheiden über das Schicksal von Rex*

Unterm Strich bleibt Rex Nebular ein Game, das einen zwar nicht vom Hocker haut, aber immer noch zur Oberklasse gehört. Von der technischen Seite her betrachtet wäre das Game sicher ein Kandidat für einen Hitstern geworden, aber die arg konstruierte Story hat dem einen Strich durch die Rechnung gemacht. Der berühmte Rote Faden wurde hier mit dem Brecheisen eingepaßt. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



◄ *Rex erster Eindruck vom Frauenplaneten*

Schwertkampf

PALADIN II

System: **PC** *(mind. 286/12, VGA, Festplatte, unterst. Maus, AdLib, Soundblaster)*, geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Impressions**, Muster von: **Hersteller**.

Ein Ritter hat's nicht leicht, besonders dann nicht, wenn in der Heimat fürchterlicher Trouble herrscht. Fiese Schmuggler, gewaltige Zombie-Horden und böse Zauberer wollen das Königreich ins Chaos stürzen.

In insgesamt 20 Missionen müßt Ihr den dunklen Mächten einen dicken Strich durch die Rechnung machen. Zusammen mit einigen Mitstreitern werdet Ihr bei **Paladin II** von **Impressions** auf bestimmte Aufgaben angesetzt. Die Palette reicht von kleinen Rettungsaktionen bis zu furiosen Schlachtgemetzeln. Ihr verfolgt das Ganze aus der schrägen Draufsicht und versucht, Eure Kämpfer und Zauberer in eine möglichst gute Kampf-Position zu bringen. Von dort wird dann der Gegner mit dem Schwert oder per Zauberkraft beharkt. Leider ist das eigentliche Spielfeld eher trist und einfallslos. Auch von den versprochenen Animationen ist nicht viel zu sehen. Dadurch erinnert alles irgendwie an eine Schachpartie.Erstaunlicherweise wurde auf das entscheidende Element eines Rollenspiels fast vollständig verzichtet, denn lediglich die Hauptperson kann im Verlauf des Games ihre Fähigkeiten erweitern. Auf eine phantasievolle Story wurde komplett verzichtet. Dazu kommen dann noch grausige Soundeffekte, die dann den letzen Spielspaß vernichten. Im-merhin wurde das Game etwas schludrig, aber dafür komplett ins Deutsche übersetzt. Also, wer solche Rollenspiele mag, sollte sich lieber an *Hero Quest* oder *Space Crusade* halten. Paladin II kann da echt nicht mithalten. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	3
Motivation	2
Gesamtnote	4
»MANGELHAFT«	

▲ *Der Paladin im Kampf gegen fiese Monster*

TAGEBUCHNOTIZEN

Woran die Jungs von DMA DESIGN momentan arbeiten, unterscheidet sich tierisch von ihrem letzten Hit. Während Lemmings knuddelig ist, geht's bei HIRED GUNS zur Sache.

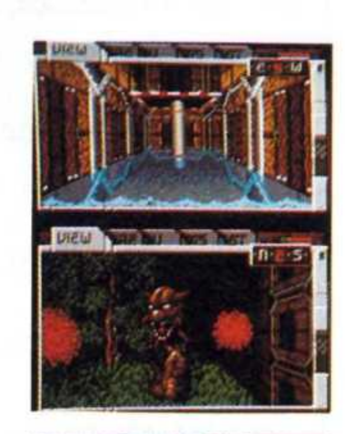
Gerüchte gab's ja viele um das neue Game, und als sich vor kurzem die Möglichkeit bot, über **Scot Johnson**, einen der Programmierer von **DMA Design** und über seine Arbeit zu plauschen, griffen wir natürlich zu.

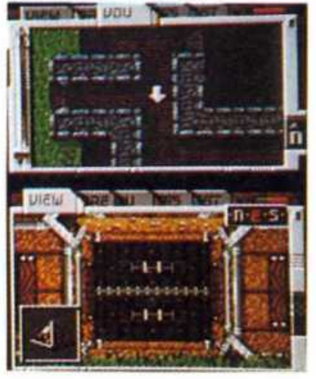
Klar, daß Scot von seinem Produkt begeistert ist, und: Außergewöhnlich sah das Spiel auch schon aus.

Eine der Besonderheiten liegt in der Möglichkeit, daß bis zu vier Mitspieler gleichzeitig mitmachen können. Jeder Spieler steuert seinen Söldner in einem eigenen Bildschirmfenster durch die Lande. Ihr blickt zu diesem Zweck quasi durch die Augen Eures Charakters in die Gegend. Falls Ihr dabei auf einen "Konkurrenten" trefft, erscheint Charakter natürlich auch in dem Eurem Fenster.

Über 40 umfangreiche 3D-Szenarien warten auf Erkundung, Automapping inclusive. Die Action findet sowohl auf freiem Feld als auch im Innern von Gebäuden statt.

Hired Guns spielt im Jahre 2702 und ist eine wilde Mischung aus uraltem Mystizismus und waschechter Science-Fiction. Zwischen zwei konkurrierenden Sonnensystemen bricht wegen der Schürfrechte in einem Asteroidengürtel interplanetarischer Krieg aus. Klar, daß das ein Fall für Söldner ist. Mehr wollte Scot, was die Story angeht, noch nicht verraten. Er erzählte lieber die lange, mühselige Entstehungsgeschichte der "geheuerten Knarrenschwinger".



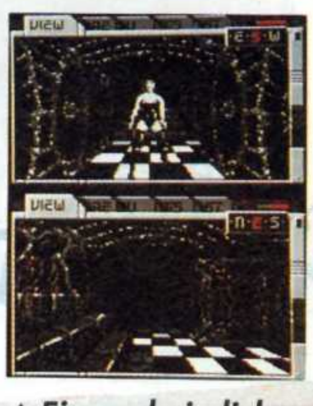


▲ *Obwohl vier Mini-Screens gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, ist die Grafik dennoch sehr ordentlich*

●●●●●● Oktober '90:
Angefangen hat alles während meiner College-Zeit. Ich mußte mir für mein erstes kommerzielles Spiel alles in mühsamer Kleinarbeit aneignen, bevor das Ganze auch nur im Entferntesten gut aussah. Zeugs wie Sprite-, Blitter- und Sound-Routinen.

●●●●● November '90:
DMA leiht mir einen Amiga 3000, damit ich zu Hause arbeiten kann. Nach einem Monat ist es möglich, sich durch ein einfaches Labyrinth zu bewegen.





▲ *Eine unheimliche Begegnung*

●●●●● Dezember '90:
Verbringe ziemlich viel Zeit damit, Steinblöcke für die Wände mit 32 Farben zu versehen. Jetzt können sich auch schon vier Spieler gleichzeitig durch die Levels bewegen. Statt der endgültigen Sprites benutzen wir digitalisierte Bilder der Mitarbeiter ...

●● Januar - Februar '91:
Wir haben Wasser! Leider müssen meine wunderschönen 32-Farben-Steine auf 16 Farben reduziert werden, um das Wasser in der Palette unterzubringen. Der Frontscreen steht. Ende des Monats werden die beweglichen Blöcke eingebaut.

●●●●● März - Mai '91:
Die ganze Grafik wird nochmal völlig neu gemacht, ein zweiter Frontscreen und die Knöpfe in der Wand. Die Bewegungen des Wassers haben die CPU irre beschäftigt und viel zu viel Zeit benötigt. Also wurden auch diese Routinen nochmal komplett neugeschrieben; waren einfach zu anspruchsvoll, da ich das Herumschlabbern des Wassers oder Graben exakt simulieren wollte.

●●●●●●●● Juni '91:
College-Abschluß. Endlich kann ich Hired Guns meine ganze Zeit widmen und mir die Arbeit an den Grafik-Routinen mit Graeme Anderson teilen. Die Charaktere nehmen jetzt ihre wirkliche Gestalt an, und das Game entwickelt sich von einem Labyrinthspielchen zu einem vollen Rollenspiel.

●● Juli - September '91:
Jetzt lernen die Charaktere, Gegenstände aufzusammeln und zu benutzen. In dieser Zeit habe ich mich mit fürchterlichen Speicherproblemen herumschlagen müssen - und ich meine wirklich FÜRCHTERLICH. Wir beschließen definitiv, daß das Game 1 MB brauchen wird.

●●●●●● Oktober '91:
Die dritte Version des Frontscreen steht. Dave fängt an zu meckern, daß wir damit zuviel Zeit verbringen. Der Karten-Editor wird erstellt. Ich entscheide mich dafür, ihn in C zu schreiben und ihn außerhalb des Spiels mit vernünftigen Fenstern und Icons laufen zu lassen.

●●●●● November '91:
"Wann ist das Game fertig?" werde ich gefragt. "Gebt mir zwei Monate", antworte ich. Im Moment bastle ich immer noch am Map-Editor herum. Er ist irre komplex.

●●●●● Dezember '91:
Über Weihnachten entsteht die vierte und endgültige Version des Frontscreen. Die felsigen Muster bei den Menüs erinnern etwas an die Menüs von Lemmings? Sollten sie ja wohl, ich habe schließlich beide mit dem guten alten Hi-Soft Basic geschrieben.

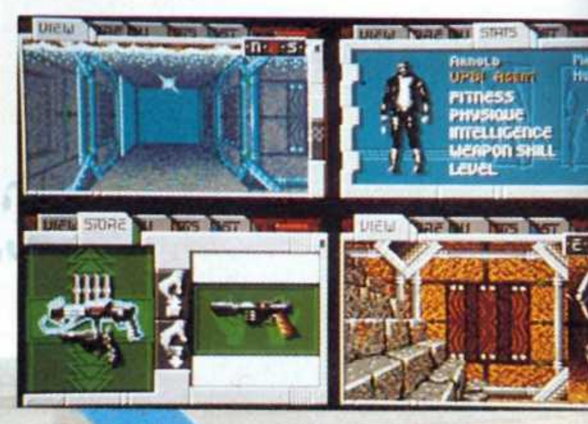
●●●●●●● Januar '92:
In diesem Monat werden Treppen und Türen gezeichnet. Außerdem arbeiten wir schon mal ein bißchen am Screen für die Weltkarten-Wahl, und auch für die Charakter-Wahl gibt es erste Ideen. Dave Osborne macht sich jetzt Fulltime an die Grafik.

●●● Februar - April '92:
Weltkarte, Charakter-Wahl, Intro und Logos sind grundsätzlich fertig. Eigentlich alles, außer dem Game als solchem. Neue Disk-Routinen werden eingebaut, auch eine bessere Daten-Kompressions-Routine. Wir beschließen, das Spiel Harddisk-installierbar zu machen.
Während einer wilden Programmier-Session zu Hause entsteht eine Festplatten-Installations-Routine, die so schön einfach ist, daß ich sie dokumentieren und in die PD geben werde.

●●●●●● Mai - Juli '92:
Es gibt jetzt Teleport-Felder und Gegenstands-Beschreibungen im Inventory. Die Musik macht sich auch so langsam und ich baue ein, was ich habe. Jetzt brauche ich eigentlich nur noch ein paar Sound-Effekte. "Wann ist das Game fertig?", werde ich gefragt. "Gebt mir zwei Monate", antworte ich...

Inzwischen nähert sich 1993 mit Riesenschritten und das Game langsam der Vollendung. Februar wird jetzt als Ziel anvisiert, das scheint auch realistisch zu sein, da Hired Guns wahrscheinlich nur auf dem Amiga erscheinen wird. In zwei Monaten also ... ■

ddf/ah



▲ *Zwei Monate noch – warten wir's ab!*

Das große Fantasy-Abenteuer dieses Winters.

SPELLCRAFT™

ASPECTS OF VALOR



Das Universum steht still. Das moderne Terra und die magische Welt Valoria sind kurz vor ihrer Vernichtung. Unermeßlich Kräfte suchen die Zerstorüng, werden die Welten zerreißen. Erzmagier treiben ihr rücksichtsloses Spiel. Nur eine Hoffnung gibt es noch: Die Magier müssen aufgehalten und die Reiche vereint werden. Die Hoffnung zweier Welten ruht auf IHNEN...

Bereisen Sie Terra auf der Suche nach Verbündeten. Sammeln Sie dort Zutaten für Ihre Zauber und üben Sie schließlich Ihre Magie im Kampf gegen die valorischen Erzmagier.

- Feine, detaillierte Grafik in 256-Farben-VGA
- Echtzeit-Kämpfe im Reich der Magie
- Bezaubernde Musik und Soundeffekte

UBI SOFT GmbH
Aktienstraße 62
W4330 - Mulheim / Ruhr
Tel 208 44 52 05
Fax 208 44 52 87

ASCIIWARE

HOOK (Amiga)



Test in: ASM 9/92 *(PC)*, Hardware: A500, A500+, A1000, A2000, A3000, 1MB, Maus, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

▲ **Programm mit Haken und Ösen**

Von der PC-Version unterscheidet sich die Amiga-Konvertierung nur unwesentlich. Obwohl von der VGA-Farbenvielfalt natürlich Abstriche gemacht werden mußten, kann es Hook grafikmäßig ohne Probleme auch mit hochgelobten Konkurrenzprodukten aufnehmen. Trotzdem geht es auch hier nicht ohne Tränen ab: Bei der Übersetzung wurde zwar auf korrekte Übertragung der Umlaute geachtet, dafür hebt sich der (immer noch nicht völlig eingedeutschte und viel zu kurz sichtbare) Text teilweise kaum vom Hintergrund ab, so daß man hier wohl den Teufel mit Beelzebub ausgetrieben hat. Wenn man aus solchen Gründen nicht verstehen kann, was im Game gerade abgeht, dann trägt das auch auf dem Amiga nicht gerade zur Steigerung des Spielspaßes bei. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Parser	3
Handlung	8
Atmosphäre	4
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

HOOK (Atari ST)



Test in: ASM 9/92 (PC), Hardware: ST E, Mega ST, nur Farbe, doppelseitig, 1 MB empfohlen, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

▲ **Für fixe Englisch-Leser**

Im großen und ganzen unterscheidet sich diese Umsetzung nicht allzu sehr von der PC-Version, wenn man von einigen Atari-spezifischen Einschränkungen mal absieht.

Bessere Noten bekommt hier der Parser: Da gab es diesmal wenigstens keine Übersetzungsprobleme, da unser Programm ohnehin nur englisch konnte. Aber auch hier ist der Text zu kurz sichtbar, um echte Freude aufkommen zu lassen. Von allen Versionen macht die auf dem Atari trotzdem unbestritten am meisten Spaß. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Parser	6
Handlung	8
Atmosphäre	6
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

BARGON ATTACK (Amiga)



Test in: ASM 7/92, Hardware: A500, A500+, A600, A2000, A3000, unterst. Festplatte, Maus, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich.

▲ **Hoffentlich abgespeichert...**

Auch auf dem Amiga macht die Hatz auf die grünen Aliens mit dem fiesen Grinsen eine Menge Spaß. Was Coktel Vision da als Konvertierung abgeliefert hat, hat nichts von seiner ursprünglichen Qualität verloren.

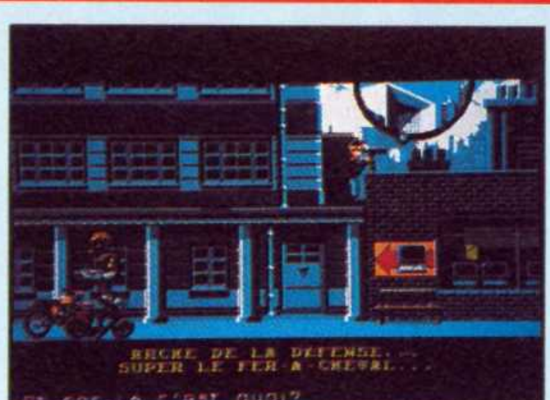
Die Grafik ist schön bunt, die Benutzerführung (die Coktel von nun an bei allen neuen Games verwenden will) bedient sich einfacher Maus-geklickter Menüs und ist so simpel, daß man die hin und wieder etwas nervige Sucherei nach pixelkleinen Gegenständen doch verzeiht. Daß das Spiel komplett in Deutsch gehalten ist, und daß es problemlos auf sämtlichen Rechnern läuft, (incl. Harddisk), kann nur als weitere Pluspunkte gewertet werden. ■

ab



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

BARGON ATTACK (Atari)



Test in: ASM 7/92, Hardware: ST, STF, STE, nur Farbe, doppelseitiges Laufwerk, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich.

▲ **Grüne böse Aliens**

Schießwütige Aliens, ein Junge, der Ballerspiele liebt und mit seinem Mofa durch Paris flitzt, eine geheimnisvolle Sekte, unter deren Deckmantel eine Invasion vorbereitet wird: Das alles zusammengenommen sorgt jetzt auch auf dem Atari für viel Spannung und Abenteuer.

Einziger Schwachpunkt sind die langen Ladezeiten für die sehr schönen Grafiken und die fehlende Hintergrundmusik, außer spärlichen Soundeffekten herrscht Schweigen. Spielerisch allerdings gibt es zur PC-Version keine nennenswerten Unterschiede. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖSSER!
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!
Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!
Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!

SUPERVISION

000050

HIGH QUALITY STEREO SOUND

SELECT PAUSE START

B A

HARTUNG SPIELE-BERLIN

Das komplette Video-Spielsystem zum Super-Preis !

- 4-Direction-Joypad
- High Contrast-LCD-Bildschirm
- Super-Sound-System
- Regler für Kontrast und Lautstärke
- Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- Anschlußbuchse für Netzadapter
- Crystball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)



HARTUNG SPIELE-BERLIN

Alarm in Blue Rock County

WEEN

System: **PC** *(386SX/16 MHz, Harddisk, VGA, AdLib, Soundblaster, Media ...)*, geplant für: **CD-ROM**, **CDI**, **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, **Frankreich**, Muster von: **Hersteller**.

Kein 'Ween'er Würstchen, sondern ein gestandener Mann wird benötigt, wenn das Königreich der Blauen Felsen die nächsten Tage überleben soll: Ein mieser Zauberer mit noch mieserer Laune sinnt auf Rache! Wen wundert's, schließlich war Kraal (wenn auch nicht ohne Grund) vor Jahren vom Obermagier des blauen Landes verbannt worden.

Alle haben sie Okhran damals gesagt: Mach' ihn fertig, den Typen, der kommt sonst unter Garantie wieder! Aber nein, Opa Okhran glaubte, Kraal unter Kontrolle halten zu können. Das war ihm jahrelang auch ganz gut gelungen, aber schließlich wird auch der beste Magier mit der Zeit nicht jünger und stärker, und so kam es, wie es kommen mußte. Kraal ist nicht mehr zu halten und droht, die Blauen Felsen in seine Gewalt zu bringen. Es sieht also gar nicht gut aus um Blue Rock County.

Aber nicht verzagen. Es gibt da schließlich noch eine Prophezeiung zur Rettung des Landes, die zwar ziemlich unklar ist *(Prophezeiungen haben das so an sich)*, aber das kann einen Helden wie Ween nicht davon abhalten, sie trotzdem zu erfüllen. Schließlich steht ja auch die Familienehre mit auf dem Spiel: Ween ist nämlich Magier Okhrans Enkel.



▲ *Knopfauge sei wachsam!*

Drei magische Sandkörner heißt es zwecks Rettung zu beschaffen, die es in Revuss, die magische Sanduhr, zu füllen gilt. Nur so kann Kraal gebändigt werden. Für jedes Körnchen muß eine nicht ganz einfache Aufgabe erfolgreich durchgestanden werden. Dabei ist das Leben schon zu Hause reichlich kompliziert.

Das Körnchen im Sandhaufen

Die erste Herausforderung bringt eine Falltür, die mit einem goldenen Vorhängeschloß gesichert ist, zu dem kein Schlüssel existiert. Mit Hilfe von Urm, einer gezähmten sprechenden Fledermaus, die voll auf Erdbeeren in jeder Form abfährt, könnt Ihr Euch schon mal mit derm Rohmaterial Gold für einen passenden Schlüssel versorgen. Der verfressenen Ratte in der Nische hinter dem weinenden Portrait wird ein mit Schlaftropfen garniertes Frühstück serviert, was uns in den Besitz einer schlüsselförmigen Gießform bringt. Jetzt nur noch ein Feuerchen im Kamin *(auch dabei hilft die Fledermaus)*, den magischen Kessel drauf, und schon geht die Story los.

So abgedreht wie in diesen ersten Szenen geht es auch im weiteren Spiel zu. Oki und Urbi, die beiden Typen, die wie eine Mischung aus dem Vollbartduo von



▲ *Urm - immer zur Hilfe bereit*

ZZ Top und russischen Bäuerlein aussehen, sind mindestens ebenso nervig wie hilfreich. Auf der einen Seite haben sie zwar manchmal ganz gute Ideen, auf der anderen Seite lassen sie Euer ganzes Inventar stehen und liegen, wenn sie sich von einem wüsten Untier in die Flucht schlagen lassen *(das sich hinterher als absolut knuddeliges Hasentier herausstellt)*. Dafür sind sie wunderschön animiert und zeigen eine ganze Palette an Gefühlen so hervorragend, daß man einfach nur noch grinsen muß.



▲ *Gut durchdachte Menübedienung*



▲ *Feine Digi-Animationen*



„Kein Adventure für Denkfaule"



▲ *Zwischenanimationen geben symbolische Tips zu den Rätseln*

Digital heißt die Devise

A propos Animationen: Wenn die Charaktere nicht plakativ gezeichnet sind, wie Fledermaus, Ratte oder Monster, glänzt Ween mit digitalisierten Schauspielern. Wenn Oki und Urbi so mal wieder wild durch die Gegend hampeln, ist das einfach nur schön. Genauso schön wie die wirklich gelungene Grafik, bei der sich die Jungs von **Coktel Vision** wieder



▲ ***Auch das Schöne kommt nicht zu kurz***

einmal viel Mühe gegeben haben. Ob in tiefen Kellern, wo man von seltsamen Steintüren und Stierstatuen umgeben ist, während einer Bootsfahrt oder beim Streifzug durchs Land: Immer gibt es viel zu sehen und zu tun.

Gesteuert wird mit einem einfachen Point-and-Click-Interface, dessen Mauszeiger sich verändert, sobald man damit auf dem Bildschirm über einen interessanten Gegenstand drüberfährt. Hilfestellung in verfahrenen Situationen gibt Petroy, der über viele Gegenstände besser Bescheid weiß als Ween und den man in der Menüleiste am oberen Rand anklicken kann. Allerdings spricht er gerne in Rätseln, denken muß man also trotzdem selber. Und wenn man mal gar nicht weiter weiß, dann ist da ja noch das Rettung-in-höchster-Not-Icon, das handfest weiterhilft - drei Mal, um genau zu sein. Mit einem bißchen Überlegen ist dieses Adventure jedoch durchaus zu meistern, auch wenn die Probleme wirklich nicht als 08/15-Abenteuerkost zu bezeichnen sind.

Originell ist Ween bestimmt, deutsch auch. Technisch stimmt's ebenfalls. Auch an der Grafik ist nichts auszusetzen. Und außerdem will ich es jetzt endlich fertigspielen. In diesem Sinne: Es ist viel zu tun, packen wir's an. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

What a mess!

Bevor ich ins Eingemachte gehe, möchte ich darauf hinweisen, daß ich diesen Artikel mehr aus der Sicht des interessierten Messebesuchers als der eines (stets objektiven) Redakteurs der ASM schreibe. Allerdings stehe ich mit meiner Meinung nicht allein da, wie sich aus vielen Gesprächen, die ich während der Messetage führte, herauskristallisierte.

Die erste Überraschung erwartete mich gleich nach meinem Eintreffen. Nach einem Gewaltmarsch vom Parkplatz durch die Unterführung zur vermeintlichen Ausstellungshalle stand ich plötzlich vor einem Schild, das mich links zur **Ami-Expo**, rechts zur **CSS Entertainment** verwies. Seltsam, wußte ich doch aus den vorausgegangenen Informationen, daß es diesmal auch **Multimedia**, **Peripherie** und **MS-DOS** und **Atari**-Bereiche geben sollte. Hätte ich stattdessen den anderen Weg (der als Fußweg vom Parkplatz aus deklariert worden war) gewählt, wäre ich beim Haupteingang der Hallen 1 bis 3 gelandet, in denen die Aussteller mit Hardware das Sagen hatten, wobei sich die PC-Expo aus lumpigen drei Ständen formierte. Spielefreaks mußten nach Halle 6 und 8 - und die liegen gut 500 Meter entfernt, was aber zu diesem Zeitpunkt noch niemand wissen konnte; außer der Messezeitung.

„Wäre dies ein Spiel, hätte es das Prädikat 'Flop des Jahres' verdient."



▲ *Der Software 2000-Stand*



▲ *In diesen dunklen Dungeons mußten die Besucher wandern.*

Erinnert Ihr Euch noch? Anläßlich der Amiga'92 in Berlin hatte ich in meinem abschließenden Kommentar geschrieben, daß für die Kölner CSS (Computer Shopper Show) im Oktober für beide Möglichkeiten - Hit und Flop - die Weichen gestellt wurden. Nun wissen wir es: Die Strecke zum Flop wurde verfolgt, und ich frage mich, ob der Zug für Ami Shows unter Umständen abgefahren ist.

Tote Hose

Die zweite Überraschung kam angesichts der 'Massen', die sich in den Hallen tummelten: Wo im Vorjahr gedrängelt wurde, war jetzt eher tote Hose und viel Überblick. So hatten auch Kleinstanbieter eine Chance, auf sich aufmerksam zu machen, wären da nicht jene überdimensionalen Lautsprecher gewesen, die an einem größeren Stand 'auf ihre Tauglichkeit' getestet wurden.

Vielleicht waren die Jungs auch von den Veranstaltern des Hörgeräte-Akustiker-Kongresses angeheuert worden, der in der Halle zwischen den beiden für die CSS vorgesehenen stattfand *(man mußte an ihnen vorbei, um per pedes von Halle 1 bis 3 zu 6 und 8 und umgekehrt zu gelangen)*, um so die potentielle Kundschaft zu werben.

Benutzte geneigter Besucher einen der stündlich (!) verkehrenden, immerhin kostenlosen Pendelbusse, die angeblich zwischen den Hallen hin- und herkutschierten, so hatte er natürlich nicht das große Vergnügen, von den Hörgeräte-Hallen-Wächtern argwöhnisch betrachtet zu werden. Ihr fragt Euch mittlerweile sicher, warum ich mich so über das auslasse, was VOR den Hallen passierte. Die Begründung ist ganz einfach: Dort war am meisten los, und hätte jemand mitten auf dem Weg zwischen Halle 1 bis 3 und 6 und 8 einen Getränkestand aufgebaut, so hätte er wahrscheinlich viel verdient

Erst der Samstag brachte etwas Andrang. **Software 2000** zeigte in den Entertainment-Hallen stolz die gerade fertig gestellte Amiga-Version von **Hexuma - Das Auge des Kal** und einige Bilder von **Jonathan**, über dessen Erscheinungstermin allerdings noch Stillschweigen bewahrt wird.



▲ *Spielfreude bei Sega*

Am meisten Interesse fand jedoch der Seat-Fahrsimulator der Eutiner Firma, der am Halleneingang auf sich aufmerksam machte. Diejenigen, die das Glück hatten, ausgelost zu werden, nahmen in den Autos Platz und steuerten von dort aus über eine Rennstrecke, die auf Fernsehgeräten dargestellt wurde.

Ganz in der Nähe war auch der Stand von **M&B Hard- and Software** aus Burgbrohl, die das **Neo Geo** präsentierten und den Freaks Gelegenheit zum Spielen ga-

ben. Auch **Sega** mischte mit und hatte an einem Rondell genug Konsolen für alle stehen, ebenso wie **Atari**, wobei derjenige, der den ST-Nachfolger **Falcon 030** bewundern wollte, in die Halle 3 gebeten wurde (Fußmarsch!).

Chris Hülsbeck hatte am Stand von **Factor 5/Kaiko** seine Fans um sich geschart und verkaufte eifrig die neue **To be on Top-CD**, während bei **Psygnosis** auf einem kleinen Monitor das **Lemmings 2**-Demo lief. Übrigens waren Psygnosis selbst nicht vertreten, sondern ließen einige ihrer Produkte zum "Antesten" von **Alliance** vorstellen, die selbst **The Lost Files of Sherlock Holmes** anboten. Ähnliches gilt für **Accolade**, die am Stand von **CPS** mitvertreten waren.

Comad präsentierten ihr neues Produkt **Sony-Game**, wobei die Begeisterung über die Organisation in keinem Verhältnis zu dem stand, welche Arbeit in der Vorbereitung ihrer Ausstellungsfläche steckte. Auch **UBI-Soft** und **Kingsoft** dürften sich über die Mühe, die man mit dem Aufbau der Stände hatte, inzwischen ihren Reim gemacht haben - daß sie mit dem Verlauf und der Organisation der CSS zufrieden waren, wage ich zu bezweifeln, denn warum sollten sie eine Ausnahme machen?

Harte Ware

In den "Hardware"-Hallen wurde unter anderem präsentiert, wie man unter anderem, wie man eigene Fotos auf Diskette bannt, was die Lokalpresse in relativ großen Schlagzeilen brachte.

Die Präsentation des **Falcon 030** dagegen war überdimensional auf eine Leinwand gebracht worden, wobei dieser Rechner aber bereits in Düsseldorf seine Weltpremiere gehabt hatte und man sich seitens der **Ami Shows** die großartige Ankündigung des "geheimnisumwitterten ST-Nachfolgers" eigentlich hätte sparen können.

Ansonsten hieß es hier wie dort, die jeweiligen Produkte an den Mann/die Frau zu bringen, was besonders am Sonntag funktionierte, denn da senkte man an einigen Ständen noch einmal tüchtig die Preise, um wenigstens mit vollen Kassen nach Hause gehen zu können. Wer kann es den Ausstellern verdenken?

Der weitangereiste Besucher, der sich über neue Marktentwicklungen informieren wollte, mußte sich ausgenutzt vorkommen, denn das, was er hier geboten bekam, kann er auch in Zeitschriften nachlesen.

Was die Organisation durch Ami Shows angeht, so besteht indes kein Zweifel daran, daß es nicht gelungen ist, um für die beiden Messen im nächsten Jahr erfolgreich zu werben.

Anscheinend wurde mehr Wert darauf gelegt, die Besucher darauf aufmerksam zu machen, daß man am Ausgang auf den Inhalt der Taschen kontrolliert wurde und sich deshalb beim Kauf eine Quittung geben lassen mußte.

Auch die Aussteller kamen nicht zu kurz: Wackelige Stände, verspäteter Aufbau wegen kurzfristiger Ab- und Zusagen und nichtaktualisierte Hallenbelegungspläne und schließlich die katastrophalen Zustände beim Abbau.

"Wir hoffen, Ihnen hat die Messe gefallen und wir würden uns freuen, Sie im nächsten Jahr in Berlin begrüßen zu können", hieß es abschließend aus den Lautsprechern. Angesichts dieses Musterbeispiels für einen Mega-Flop, der eigentlich nur noch durch "Euro-Disney" übertroffen wird, halte ich dies eher für eine Drohung als eine Ankündigung.

Die Besucher, die ein Schnäppchen machen wollen, werden den Weg sicher nicht scheuen - die, die Prominenz aus der Szene live erleben und dazu wirklich neue Games sehen wollen, sollten sich anderweitig umschauen. Was für Letztere in Köln geboten wurde, war dermaßen wenig, daß es mir fast um die Worte, die ich darüber verloren habe, leid tut *(Redakteur nach Diktat nach Australien ausgewandert)*.

Klaus Trafford



▲ *Atari zeigte den Falcon 030*



▲ *5 Mark – das war der Spaß nicht wert*



▲ *So sah es aus als 'Andrang' herrschte*



▲ *Auch bei Atari durfte geballert werden*



DAS ATEMBERAUBENDE NEUE 'CAR AND DRIVER' IST ABSOLUT REALISTISCH, BIS AUF EINE WINZIGE KLEINIGKEIT...

....denn Sie werden sich wahrscheinlich kaum einen der zehn Traumwagen leisten können, die in dieser Rennsimulation die Hauptrollen spielen.

Wie auch immer, mit "Car and Driver"™ können Sie jetzt eine der ausgefeiltesten Fahrsimulationen austesten, die jemals entwickeit wurde.

Die sensationelle Grafik und die verblüffenden Animationen simulieren ein so präzises Fahrgefühl, daß Sie glauben, selbst am Steuer eines der aufregendsten Sportwagen der Welt zu sitzen.

Mit der hohen Auflösung, den 256 Farben, den übereinandergeschichteten Pixelgrafiken und den Gourad-Polygonen erinnert "Car and Driver" stark an eine Hochgeschwindigkeits-Action-Flugsimulation.

CAR AND DRIVER

Erhältlich für PC.

Jeder Wagen besitzt ein unterschiedliches Fahrverhalten und der Fahrer muß das individuelle Gewicht, die Aufhängung und die Kurvenlage stets im Kopf behalten.

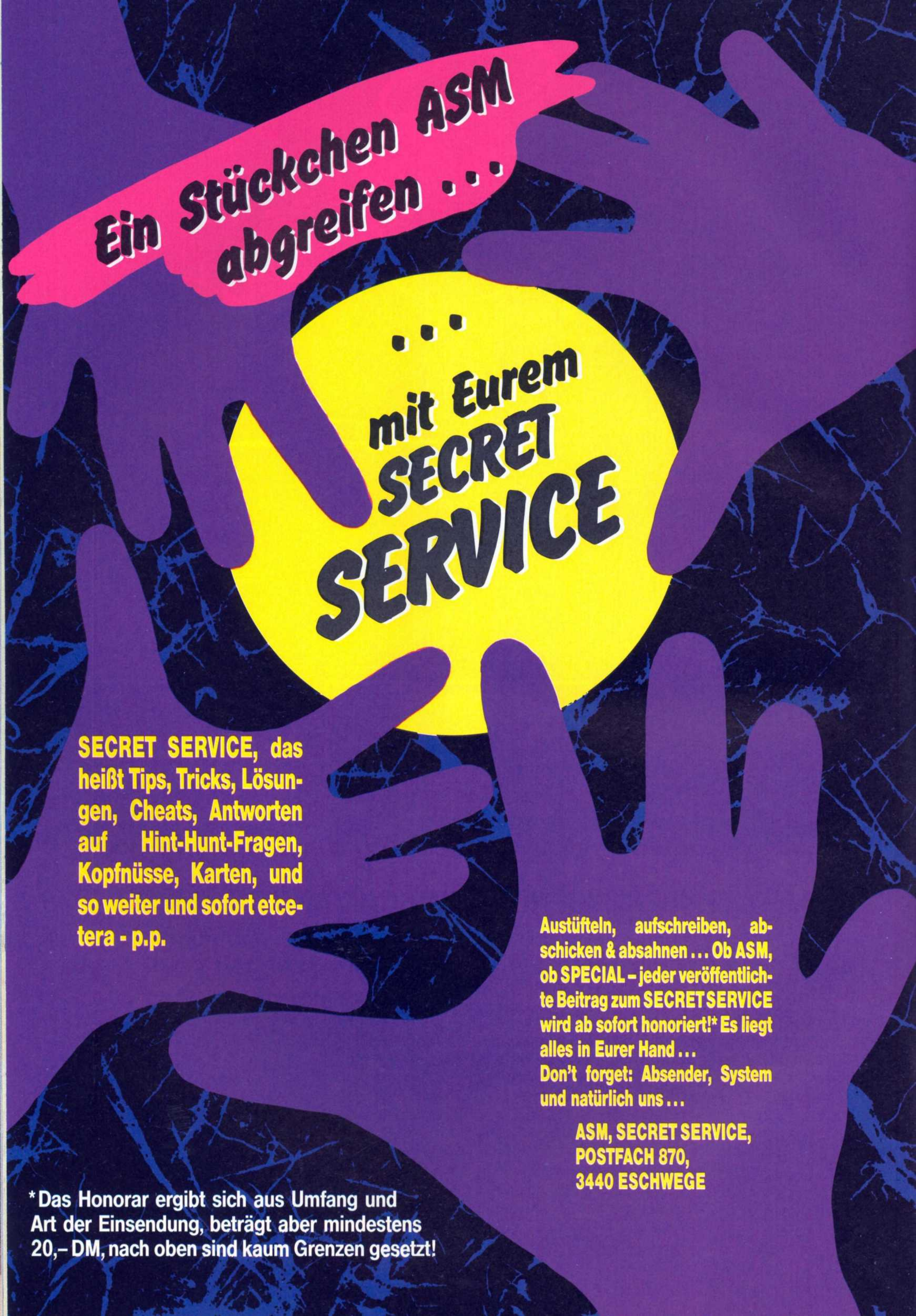
Sie fahren über die berühmtesten Freeways Amerikas, den California Highway I und die Arkansas 7, die alle nach den Daten des US-Vermessungsamtes bis hin zur kleinsten Kurve exakt wiedergegeben werden.

Und dann gibt es in "Car and Driver" noch einige ganz spezielle Rennstrecken...

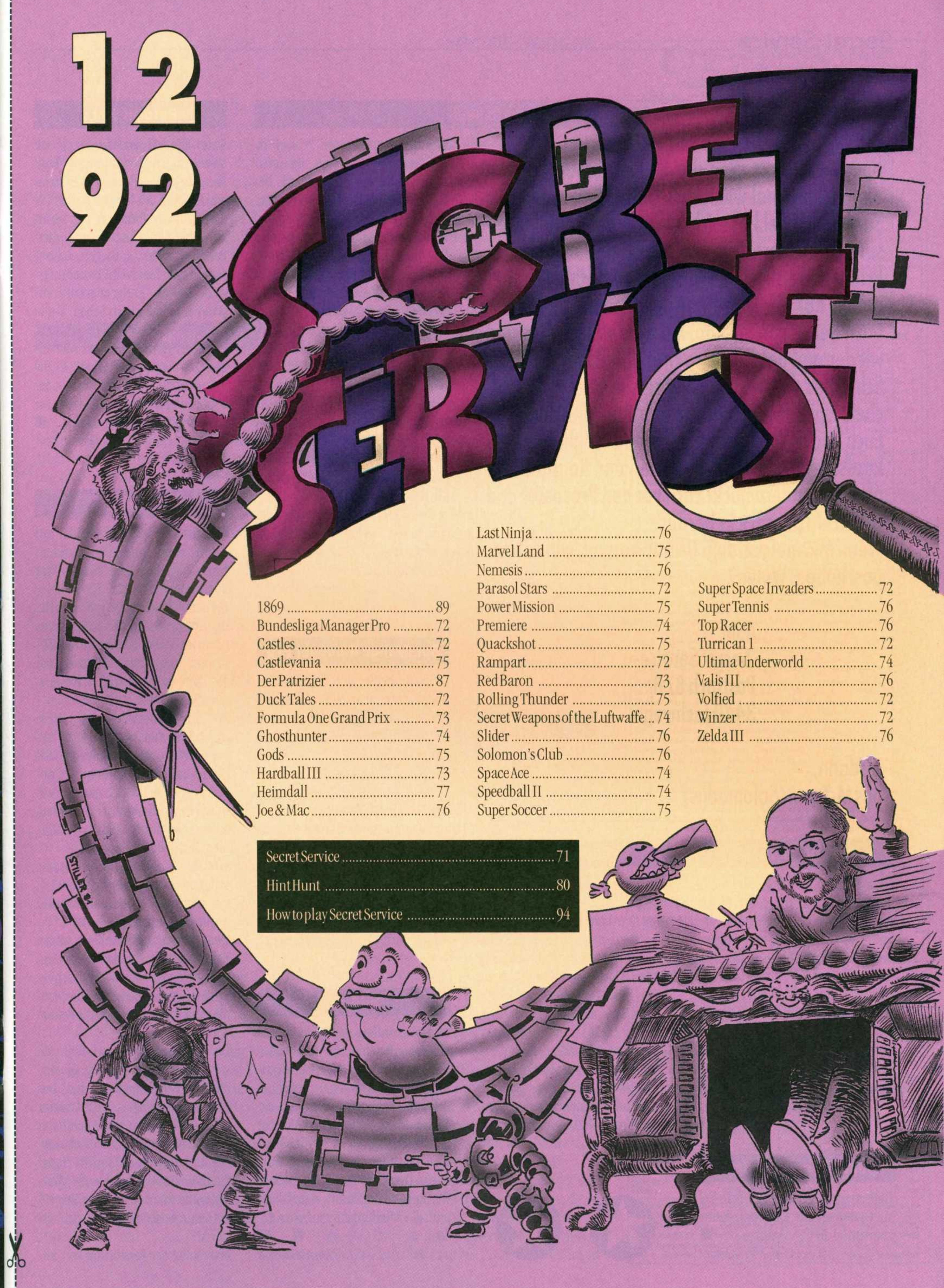
Holen Sie sich jetzt die passenden Zündschlüssel bei Ihrem "Car and Driver"-Händler!

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße I, 4830 Gütersloh.



Ein Stückchen ASM abgreifen ...
... mit Eurem SECRET SERVICE
SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.
Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...
ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE
*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!


12
92
SECRET SERVICE

Ey,

bevor wir in die Welt der kleinen Schummeleien eintauchen, mal wieder ein paar Takte in eigener Sache. Michael hat mich mit ein paar Regieanweisungen ausgestattet und sich in den Urlaub verkrümelt (verdient?). Während er im Süden der Republik auf die Hint Hunt gegangen ist, springen mich Berge von Post an. Ein paar wenige Tips sind wieder mal dabei, die so brandheiß sind, daß die Schreiber den Vermerk vergessen haben, zu welchem Spiel die Geschichte gehört. Ansonsten laßt Euch nicht von Jingle Bells und ähnlichen Einkaufsmusiken in Supermärkten und Kaufhäusern ärgern, sondern hockt Euch vor den Prozessor und tüftelt ein paar Tricks heraus.
Wenn Michael aus dem Urlaub kommt, will er Fanpost haben. Wohin?

ASM
-Secret Service-
Postfach 870
3440 Eschwege

Alsdann,
das M-Team (Solomodus)

Castles

Ohne Kohle keine Burg - und wenn die Finanzen mal knapp werden, ist dies noch lange kein Grund, die Krone an den Nagel zu hängen. Ganz einfach das Spiel gespeichert und einen Hex-Editor zur Hand genommen. Jetzt werden nur noch an den relativen Positionen 167 und 168 die Werte FF und 7F eingetragen, und schon hat man königliche 30.000 Goldstücke in der Schatzkammer. ■

Alexander I.

Super Space Invaders

Tippt man (zumindest auf dem PC im Optionsmenü *KRIS* ein, kann man mit F1 die Level wählen. ■

Tim Hegmanns

Duck Tales

Probleme auf dem Amiga lassen sich per Modul einfach beheben. Trägt man bei $22D91 den Wert $FF ein, erfreut man sich solider 255 Taler, die am besten in Aktien angelegt werden. Oder man besorgt sich die Aktien gleich per Modul:
...Dirigibles: $23655
...Oil: $235F9
...Railroad: $23627
...Doughbegone: $23683
...Widgets: $236B1
Und wenn die Zeit mal knapp wird, kann Adresse $22D89 Abhilfe schaffen. ■

Gertrud Düsel




Volfied

Für alle, die auf ihrem PC endlich bis zum bitteren Ende kommen wollen, hier ein paar Cheats. Die Datei VGA.PRG muß folgendermaßen geändert werden: Für unendliche Leben gebe man bei der Bytefolge FF 0C 75 9E einfach 90 90 EB 9E ein, für Verlust gleich nächster Level gebe man anstelle von 74 09 E8 00 BD schlicht 90 90 E8 1E 89 ein. Und für die Freezernummer mache man aus 75 09 E8 00 BD eben mal so EB 09 E8 00 BD. ■

Boogie

Turrican 1

Zum Klassiker gibt's auch noch'n Tip für den Amiga. In der Highscore-Liste einfach *Bluesmobil* eingeben, und schon hat man unendlich Leben sowie 500 Granaten, Minen, Lightlines pro Leben. ■

Dennis Hoppe

Bundesliga Manager Pro

Offiziell heißt der Amiga-Trick Bankbetrug, aber beim Spiel darf man dies wohl ignorieren. Der erste Weg ist in Richtung Bank, dort muß man sich drei Kredite zu je 1 Mark andrehen lassen. Jetzt kann man beliebig viele Kredite aufnehmen (der Wert muß die höchste einstellbare Summe sein). Es folgt die Meldung, daß man bereits drei Kredite genommen hat. Man macht jetzt zwar keine Schulden bei der Bank, aber die Summe kriegt man trotzdem. ■

Dennis Hoppe

Winzer

Ganz am Anfang des Spiels sollten alle Amigabesitzer zur Werbeagentur gehen und dort 99.999 europäische Fernsehwerbungen bestellen. Da jede Werbung allerdings ca. 40.000 Mark kostet, und man bei Spielbeginn genau 40.000 Mark besitzt, bezahlt man nur eine Werbung. Das Geld für die restlichen Werbungen bekommt man dazu und die Werbungen laufen trotzdem. ■

Dennis Hoppe

Parasol Stars

Wenn Ihr während des Spiels auf dem Amiga A WORD eingebt, habt Ihr gleich ein ganzes Tastenmenü zur Auswahl. F1 bis F10 stehen für die Wahl des Planeten zur Verfügung. Mit X kann man einen zusätzlichen Planeten anfliegen, 1 bis 7 sind für die Levelwahl beziehungsweise für die Endgegnerwahl zuständig, L addiert ein Leben, Y gibt Stage Clear, T macht Smart-Bumm, C addiert einen Credit, M ruft Miracle, B transportiert einen in die Bonusrunde des Levels, G steht für abgeschossene Gegner, D steht für allesvernichtende Detonation. ■

Dirk Bujna

Rampart

Für alle, die ihre liebe Mühe mit dem Burgen- und Schiffezerkloppen auf dem PC haben, hier ein paar allgemeine Tips:
Bei der Wahl der Anfangsburg sollte man die nehmen, die dem Feind am nächsten steht. So haben die Geschosse eine kürzere Flugzeit und die Kanonen sind früher für eine neue Salve bereit.
Mit den Mauerteilen sollte man nicht versuchen, rechtwinklige, symetrische und schönaussehende Burgen zu bauen, dafür gibt es weder einen Bonus noch einen Preis. Besser ist es, die Teile so zu nehmen, wie sie kommen, und möglichst großflächige anbauen.
Das Ummauern von Dörfern ist eine sehr gute Strategie, da sich der Gegner jetzt mit der herumfahrenden Artillerie ärgern darf.
Die Superkanone lohnt sich wegen der Feuerstellen an den Einschlagplätzen gegen menschliche Gegner allemal - gegen den Computer sind die vier kleinen Kanonen die bessere Wahl.
Der Propaganda-Ballon lohnt sich vor allem, wenn der Gegner eine oder zwei Superkanonen hat. Das gleiche gilt im One-Player-Modus, wenn der Feind das große Schiff mit den roten Segeln einsetzt. Achtung: Die Wirkung des Ballons ist in der nächsten Runde wieder vorbei. Darum sollte man, wenn noch Zeit ist, die Kanone oder das Schiff auch zerstören.
Man sollte der Zerstörung von kü-

stennahen Schiffen den Vorrang geben, um zu verhindern, daß Landungstruppen abgesetzt werden. Bei der Zerstörung von Burgmauern sollte man nur einzelne Löcher schießen, da diese viel schwieriger zu stopfen sind als große Lücken.
Die Vernichtung von Kanonen ist empfehlenswert, weil die zerstörten Dinger nette Trümmer hinterlassen, die den Aufbau nicht gerade vereinfachen. ■

Florian Lang

Red Baron

Für die Amiga-Version nun ein paar taktische Tips zum Überleben in der Luft.
Im Dogfight sollte man seine Taktik je Stärke der Geschwader ändern. Ist man in der Überzahl darf man sogar frech sein und den Hauptteil der Arbeit einem Kollegen überlassen. Ist der Feind von diesem in Brand geschossen worden, fliegt man mit voller Geschwindigkeit (Drosselklappe neun) am eigenen Kameraden vorbei und gibt dem Gegner den Rest. Ist die Anzahl der Flugzeuge beider Geschwader ausgeglichen, sollte man beim Angriff darauf achten, daß nur einer eine gegnerische Maschine angreift, sich also nicht mehrere auf einen stürzen, denn sonst könnte es unliebsame Überraschungen durch den Rest des feindlichen Geschwaders geben. In Unterzahl sollte man versuchen, so schnell wie möglich einen Abschuß zu erzielen, um sich und anderen ein wenig mehr Luft zu verschaffen. Wichtig ist es hier, sich nicht abschütteln zu lassen (nur abdrehen, wenn einem eine feindliche Maschine im Nacken sitzt). Hat man ihn lange genug verfolgt, fliegt der Gegner meist nur noch geradeaus. Beherrscht man sein Fluggerät, so ist es vorteilhaft, in geringer Höhe zu fliegen und zu versuchen, den Gegner in Kurvenkämpfe zu verwickeln, da der Feind dort meistens den kürzeren zieht. Mit ein bißchen Übung kann man auch folgenden Trick versuchen: einfach landen (bei Maschinen ohne Höhenangabe ist das jedoch nicht zu empfehlen). Ist man sicher gelandet, stellt man die Drosselklappe auf zwei und wartet, bis sich das Heck der Maschine senkt. Nun beobachtet man die Gegner, dreht sich in die Richtung und wartet, bis diese auf einen zufliegen. Im richtigen Moment eine Salve und gegebenenfalls mitdrehen.
Stop Bombing Raid: Den Begleitschutz am besten den eigenen Jägern überlassen und sich schnellstens um die Bomber kümmern. Da diese stur geradeaus fliegen, dürfte der Abschuß vorprogrammiert sein.
Balloon Busting: In großer Höhe außerhalb der Reichweite der Flak anfliegen, in den Sturzflug übergehen, sich auf einen Ballon konzentrieren, feuern, treffen, voll beschleunigen, möglichst steil nach oben ziehen und im Wackelflug wegsteuern. ■

Intruder

Hardball III

Vielleicht werden diese paar Taktikhilfen unerfahrenen Baseballspielern auf die Sprünge helfen:
Wenn Ihr im Optionsmenü "Pitching Fatigue" aktiviert habt, wird Euer Pitcher nach einiger Zeit bekanntlich müde. Wärmt also nach spätestens vier Innings Euren nächstbesten Pitcher im Bullpen auf, um ihn dann Anfang des sechsten Innings aufs Spielfeld zu schicken.
Wenn man Abwehrpartei ist, kommt es schon einmal vor, daß der gegnerische Batter am Ball vorbeischlägt, oder sich erst gar nicht bemüht, den Ball zu treffen. Diesen Pitch sollte man nun einfach wiederholen, der Batter wird wieder am Ball vorbeischlagen (falls er doch trifft, wird der Ball mit Sicherheit ins Aus gehen). Auch der dritte Pitch sollte ähnlich geworfen werden. Die Folge wird ein klassisches Out sein.
Meistens klappt auch folgender Trick: Beim Batting einfach Joystick oder Tastatur immer schräg nach unten in die Richtung halten, die vom Batter wegzeigt, und dann zum richtigen Zeitpunkt die Feuertaste drücken. Das wäre bei einem Spieler, der rechts von der Home-Plate steht (von hinten gesehen) auf dem Zahlenblock die "1" und danach die "5". Der Bat geht meistens sicher ins Feld, und man kann locker bis zum ersten Base laufen. ■

Daniel Nölleke

Formula One Grand Prix

Hier einige Tips für Profis, die auf höchstem Spiellevel Pokale einheimsen wollen:
Das größte Problem ist das Handling, um den Boliden auf jeder Strecke optimal auf die Straße zu bekommen. Dabei gibt es eigentlich nur zwei Möglichkeiten; entweder konzentriert man sich auf die Geraden oder aber auf die Kurven. In den Kurven liegt der große Schwachpunkt der Computerfahrer. Die bremsen nämlich früh und schleichen eher ums Eck. Wenn man sich diesen Fehler zunutze machen will, sollte man vor allem Motorbremse und reguläre Bremse als Einheit im Griff haben. Dadurch werden die Überholpunkte gleich um ein Vielfaches gesteigert. In Phoenix hat man zum Beispiel bei normaler Fahrweise nur zwei Überholpunkte. Mit dem richtigen Timing in den Kurven gibt es aber bis zu acht Punkte, an denen man überholen kann. Wichtig ist auch, daß nicht um jeden Preis überholt wird. Die Compi-Fahrer sind nämlich nicht so schnell von der Ideallinie abzubringen. Besser ist es: dranhängen und auf die Chance warten.
Zum Thema Gangschaltung sei angemerkt, daß das Übersetzungsverhältnis das A und O ist. Beim Hochschalten sollte die Drehzahl zwischen 11 und 13.000 liegen. Bei längeren Gängen kann es vorkommen, daß man bis 13.000 Umdrehungen

hoch muß, damit der nächste Gang bei 11.000 Touren einrastet. Andererseits dürfen die Gänge auch nicht zu lang sein, da der Wagen sonst zu lange braucht, um auf die notwendigen Drehzahlen zu kommen. Wichtig ist in diesem Zusammenhang auch das Windschattenfahren für höhere Endgeschwindigkeiten. Beispiel gefällig: In Hockenheim liegen die Höchstgeschwindigkeiten bei 322 km/h. Schlüpft man aus einem Windschatten heraus, können bis zu 355 km/h erreicht werden. Und diese kann man durch leichte Lenkbewegungen erhalten.
Zum Thema Spoiler: Ist einmal die Schnauze zusammengeschoben, kann man noch relativ schnell zu den Boxen kommen, indem man die Kurven einen Gang kleiner nimmt. Bei beschädigtem Heckspoiler entwickelt sich der Bolide zu einer fast unkontrollierbaren Kanonenkugel. Ohne Gas durch die Kurven und keine heftigen Lenkbewegungen. In den Boxen sollten dann auf jeden Fall auch die Reifen gewechselt werden.
Zum Thema Reifen: Das wichtigste, was man sich vor Augen halten sollte, ist, daß jedes trockene Rennen mit A-Reifen gestartet wird. Die haben den Nachteil, daß Kurven bis zu zwei Gängen kleiner gefahren werden müssen. Die sind also nichts für schnelle Rundenzeiten. Die A-Reifen sollten so schnell wie möglich gegen die D-Reifen ausgetauscht werden (ca. nach 15 bis 25 Runden).
Zum Schluß noch ein paar echte Gewinnereinstellungen für die verschiedenen Kurse (Die Einstellungen in der Reihenfolge 1. Gang, 2., 3., 4., 5., 6., Spoiler vorne, Spolier hinten): Phoenix (20, 27, 34, 41, 48, 56, +55, +50), Interlagos (20, 27, 34, 41, 48, 58, +55, +55), Imola (21, 29, 36, 43, 50, 58, +40, +45), Monaco und Hungaroring (20, 27, 34, 41, 48, 55, +55, +50), Montreal (20, 27, 34, 41, 48, 56, +50, +45), Mexiko (22, 29, 36, 43, 51, 60, +50, +45), Magny Cours (20, 27, 34, 41, 49, 57, +50, +45), Silverstone (20, 27, 34, 41, 49, 59, +55, +50), Hockenheim-Trocken (24, 32, 39, 46, 54, 63, +40, +35), Hockenheim-Regen (24, 31, 38, 45, 52, 62, +35, +35), Spa-Francorchamps, Monza, Suzuka und Adelaide (22, 29, 36, 43, 51, 61, +45, +40), Estoril (22, 29, 36, 43, 50, 60, +55, +50). Bis auf das Regenrennen in Hockenheim sollte die Bremsbalance auf +15 stehen. Beim Regenrennen ist eine Balance von +10 angebracht. ■

Thomas Lange/Andreas Freter

Premiere

Hier ein paar Freezer-Adressen: Leben - c114FB, Energie - C114F9, Munition - C114F7, Score - C114EB-D, Zeit (Stunden, Minuten, Minuten) - C114FF, C11501, C11503. Man kann die Werte für Energie und Munition beide auf FF stellen, anschließend sollte man aber auf das Einsammeln von Energie und Munition verzichten, weil sich ansonsten die Werte auf den normalen Maximalwert zurückstellen. Die Anzahl der Leben jedoch sollte man stets tief lassen, weil es sonst zu einem Grafikfehler kommen könnte. Man kann den Helden auch wiederbeleben, indem man einfach die Energie von neuem auffrischt, während er am Boden liegt und vor sich hinblinkt. Wenn der gelb-grüne Hut noch nicht schwebt, wie er soll, muß man ihn nur einmal anschießen. Den Cowboy kriegt man am besten platt, wenn man erst schießt, sobald er zur Waffe greift. ■

Jörg Gövert

Space Ace

Bei der Bildplattenversion sollten folgende Bewegungen gemacht werden("R"echts, "L"inks, "O"ben, "U"nten, "F"euer): Level1 (RLRLLFRLRFLLLLOLL), Level2 (OLULOL), Level3 (OROOORFOLOFRL), Level4 (LOORLRORR), Level5 (OOLRRLFRFRR), Level6 (FLOOLFLRRLORO), Level7 (OLLFFOURFOFRF), Level8 (OLRUFRLFFF), Level9 (FOORRLRFL), Level10 (LFUOOFLFURROLO), Level11 (RLFUF), Level12 (RLLRLLRLRRLLLFRURUFFRR), Level13 (FFRLFRFFFUFRFFRLRLLRRRL). Die Level 2 bis 11 gibt es zweimal. Die andere Version ist einfach spiegelverkehrt. ■

Peter Martin

Ghosthunter

Die Levelcodes für das PD-Spiel Ghosthunter: Ghost, Fight, Hunter, Idiot, Escape, Zorro, Help!, Mad. ■

Marcel Tiemeyer

Secret Weapons of the Luftwaffe

Will man eine Tour of Duty lebend durchstehen, sollte man zu Beginn einer jeden Mission mit "C" die Guncamera aktivieren. Wird man nun abgeschossen, kann man bei der Abfrage, ob man den aufgenommenen Film sehen möchte, mit Escape aus dem Programm gehen. Der Pilot wird nicht gelöscht und die Mission wird nicht gewertet. ■

Bernhard Kleer

Ultima Underworld

Zu der Komplettlösung in der ASM-Special 17 hier nun noch ein paar Ergänzungen:
Level 1: Im Nordosten ist der Wohnort der grauen Goblins (Bei Ketchaval). Im Nordwesten dieses Komplexes ist ein Raum, an dessen südlichem Ende ein Loch ist. Springt man in dieses Loch, fällt man direkt im Level 2 ins Wasser.
Level 2: Schwimmt man durch die Röhre am Ende des Kanals, der nach Norden und Westen fließt, kommt man direkt in Level 3. Hinter der Tür im Nordwesten des Raumes mit "Goldthirst" kommt man zum Wächter der Schatzkammer von "Goldthirst", der ein Paßwort wissen will. Dieses bekommt man, indem man Goldthirst die Krone, die sich im Raum im Südosten vom Thronsaal befindet, schenkt. Hinter dieser Tür, die auf der Karte nicht eingezeichnet ist, befindet sich ein Komplex, der die ganze noch schwarze Fläche ausfüllt.
Level 3: Hinter dem Wasserfall im Nordwesten befindet sich ein Raum. Dieser ist direkt westlich der Säule mit Plattform. Am Ende des Ganges, der an den Cup-of-Wonder-Raum angrenzt, ist ein Kreuz.
Level 4: In der Südost-Ecke des Raumes mit dem Wasserkanal entlang den Wänden befindet sich ein Geheimgang. Der Einstieg ist direkt unter der Decke. Man sieht ihn in der Karte, wenn man sehr nahe an der Wand entlangschwimmt. In diesem Raum befindet sich ein Orb, der auf die nur von Level 7 erreichbaren Räume hinweist.
Level 5: Der Raum im Norden des Zentralraumes ist axialsymetrisch (was für ein Wort!). Es fehlt also die linke Säule. ■

Hans Rothenbühler

Speedball II

Ändert man auf dem PC in der ersten Zeile der Dateien League.sav oder Cup.sav die markierten Zeichen, wie beschrieben in 55 55, um, so sollte man genügend Geld besitzen, um eine schlagkräftige Mannschaft zu formen. ■

Thomas Deisenberger

```
File: A:\LEAGUE.SAV                                              Byte: 000006

000000   6C 65 61 67  55 55 8A 02  D6 06 04 06  43 06 B1 FF
000010   00 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC 2D 00  A5 00 DC DC
000020   DC DC DC DC  DC DC 6E 00  E7 00 DC DC  DC DC DC DC
000030   DC DC 3F 00  AE 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC 1E 00
000040   7B 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC 11 00  75 00 DC DC
000050   DC DC DC DC  DC DC 0C 00  72 00 DC DC  DC DC DC DC
000060   DC DC 61 00  E1 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC 33 00
000070   A8 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC EC FF  3F 00 DC DC
000080   DC DC DC DC  DC DC F3 FF  42 00 DC DC  DC DC DC DC
000090   DC DC FA FF  45 00 DC DC  DC DC DC DC  DC DC 00 00
0000A0   00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00  00 00 00 00
0000B0   00 00 00 00  00 00 00 00  08 00 08 00  00 00 00 00
0000C0   6C 00 00 00  BC 00 09 00  09 00 A4 01  08 00 06 00
0000D0   00 00 02 00  2B 00 0F 00  67 00 0A 00  0A 00 68 01
```

Super Soccer

Für die Amiga-Version gibt es jetzt ein paar nicht ganz faire, aber feine Tricks: Erstmal spielt man mit ordentlich vielen fiktiven Mitspielern. Dabei sollte aber Euer echter Manager erst zum Schluß eingegeben werden. Die Spielzeit wird auf unbegrenzt eingestellt. Zudem sollte man noch einen Zusatzpunkt für drei geschossene Tore einstellen. Die Einstellung Aufstieg 1. bis 3. Platz hat sich ebenfalls rentiert. Die Mannschaft des fiktiven Mitspielers hat so zwei bis drei wirklich gute Spieler. Diese setzen wir auf die Transferliste. Jetzt nimmt der Manager einen Maximalkredit und überweist dann sein ganzes Geld auf unser Konto. Damit beenden wir den Spieltag. Das gleiche Verfahren wenden wir jetzt auch auf die anderen Spieler an. Nachdem alles erledigt ist, kommen wir mit unserem echten Manager dran. Für die sechs bis acht besten Spieler auf dem Transfermarkt bieten wir jeweils 1 DM an. Die fünf schlechtesten Spieler unserer Mannschaft setzen wir auf die Transferliste. Bevor wir den Spielzug beenden, dürfen wir nicht die Werbeverträge vergessen. Die Eintrittsgelder sollten bei drei bis fünf Mark liegen. Bei Pokalspielen kann man ruhig noch ein bis zwei Taler raufgehen. Am zweiten Spieltag verkaufen wir unsere Schlappkicker und kaufen die guten Spieler außerordentlich günstig ein. Das Ganze sollte in den ersten vier Wochen über die Bühne gehen, da dann der Transfermarkt geschlossen wird. Mit ein bißchen Glück und Gefühl für die besten Spieler der anderen Manager sollte es kein Problem sein, nach zwei Jahren den nationalen Pokal zu gewinnen und nach vier Jahren Meister aller Divisionen zu sein. ■

Ralf Siegel

Gods

Wer sich bei Gods noch ein wenig wohler fühlen möchte, der kann sich einmal folgende Adressen ansehen: 225 (Anzahl der Leben), 217 (Energieanzeige Bildschirm), C97 (Energie, die bei einem Treffer abgezogen wird), C99 (Energie, die abgezogen wird, wenn man in ein Monster läuft). Wer unendliche Leben möchte, muß nur in Adresse 39EE den Wert 4A eintragen. Unendliche Energie gibt es mit 4A bei den Adressen SE14 und 1310C. ■

Christian Heitzer

Castlevania IV

Per Mogelmodul gibt es jetzt auf dem SuperNES eine Möglichkeit, fast alle Fieslinge ins Jenseits zu befördern. Die Adresse: FE0099FF. Vor den Räumen mit den Endgegnern muß das Modul jedoch kurz ausgeschaltet und, sobald der Obermotz auftaucht, wieder eingeschaltet werden. Unbegrenzte Energie gibt es auf die Adresse 7E13F410. ■

Sascha Orths

Power Mission

Hier nun einige Codes für den Game Boy:

2. Level: BYRBYD
3. Level: LTNGTH
4. Level: CHRRGM
5. Level: TW7ST7
6. Level: 6PTRTS
7. Level: 55T5D5
8. Level: C9OVDP
9. Level: BWFWL8
10.Level: BYRWGY
11.Level: LRDMR1

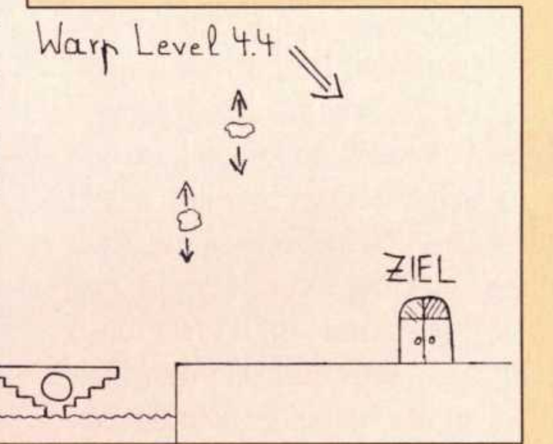
Als kleinen Tip am Rande gibt es noch etwas für die letzte Schlacht. Mit möglichst vielen Flugzeugen am linken Rand hoch und dann ganz oben rechts rüber und das Flaggschiff zerstören. ■

Kai-Uwe Boenke

Marvel Land

Den besten Levelwarp trifft man bereits im ersten Stage auf dem Mega Drive. Kurz vor Schluß springt man auf die vordere der beiden Wolken, wartet bis sie ihren höchsten Punkt erreicht hat und springt nach links. Etwa in der Mitte der darunterliegenden Wippe drückt man am Pad nach oben und ist in Level 4.4 vor dem Endgegner. ■

Frederic Ufer



Rolling Thunder

Die Mega-Drive-Codes für das Spiel (in Klammern die Codes für schwerere Level): 7. A private isotope desired the target (A logical thunder smashed the powder), 8. A natural rainbow elected the future (A rolling machine desired the future), 9. A magical machine muffled the killer (A slender nulleus blasted the target), 10. A digital nulleus punched the device (A curios isotope created the killer), 11. A private thunder created the powder (A natural program desired the neuron). ■

Günther Opris

Quackshot

Zuerst müßt Ihr auf dem Mega Drive die drei Orte auf der Landkarte bis zur Fahne durchspielen, am besten in der Reihenfolge Transsylvanien, Mexico, Duckburg.

In Duckburg bekommt man den Hero-Key für den Tempel in Mexico, im selbigen dann den roten Plunger. Diesen braucht man für die

Wand in Duckburg. Dort gibt es Bubble Gum, mit dem Ihr in Transsylvanien die blauen und roten Steine zerstören könnt. Ein Stein bleibt in der Luft stehen - er ist der Aufzug zu Draculas Räumlichkeiten. Dracula selbst besiegt Ihr am besten mit dem Popcorn, da auch die Fledermäuse bekämpft werden müssen.
Nun erhält man die richtige Landkarte. Fliegt zuerst zum Maharaja. Im Labyrinth rechts im Palast müßt Ihr den Tiger besiegen. Der Weg ist folgender. Ins erste Tor -1-, nach rechts in -5-, nach links Tor -2- überspringen und die Wand hochklettern, nach rechts, Tor -6- überspringen, der Tiger befindet sich im nächsten Tor, das sich auf einem erhöhten Absatz befindet. Um den Tiger zu besiegen, stellt Euch unter ihn, und duckt Euch, wenn er Feuer spuckt. Danach erhaltet Ihr die Träne der Sphinx. Mit dieser fliegt nach Ägypten und öffnet die Pyramide. Um die Decke aufzuhalten, die im letzten Raum herunterkommt, müßt Ihr auf die Symbole Sonne-Mond-Sterne springen. Danach gibt es das Szepter des Ra.
Mit diesem Item taut Ihr am Südpol den Boden auf und nehmt den Wikingerschlüssel mit. Mit diesem öffnet Ihr die Luke auf dem Wikingerschiff. In der Mitte des Schiffes müßt Ihr den Rittergeist besiegen. Macht dies aus sicherer Entfernung, da er nur am Kopf verwundbar ist. Von ihm bekommt Ihr den grünen Plunger. Heftet Euch damit am Südpol an den Vogel, der über den Abgrund fliegt. In einem zerstörbaren Eisblock ist nun das Buch versteckt. Nun geht es zu Kater Karlos Versteck, der die Neffen entführt hat. Bekämpft ihn von der oberen Plattform - auch er ist nur am Kopf verwundbar.
Jetzt geht es als letztes zur Insel. Am Abgrund müßt Ihr Euch fallenlassen. Keine Sorge: Ein Stein erscheint. Springt immer in gleichen Abständen - die Steine erscheinen nämlich dementsprechend. Nur in der Mitte liegen zwei Steine nebeneinander. Beim letzten Obermotz solltet Ihr Euch über ihn stellen, bis er das Schwert in eine Richtung wirft. Springt jetzt auf die andere Seite und weicht den Steinen aus, die von der Decke kommen. Danach springt Ihr auf den unteren Sockel und trefft ihn am Kopf. Die ganze Prozedur so zwei- dreimal und die Sache dürfte gelaufen sein. ■

Thorsten Fritzel

Super Tennis

Um einen Power Bonus zu bekommen, müßt Ihr auf dem SuperNES bei der Spieleranwahl mit dem zweiten Joypad folgenden Tastcode eingeben: links, links, links, links, links, X, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, X. ■

Ronald Lardi/Danilo Beckert

Last Ninja

Wer möchte nicht mit 15 Ninjas beginnen? Das Paßwort dafür lautet nicht: HHHHHHHHHHHOHHH ■

Ronald Lardi/Danilo Beckert

Solomon's Club

Mit folgendem Trick kann man sich auf dem Game Boy immer wieder mit allen nur denkbaren Extras eindecken.
Das Spiel nicht wie üblich im ersten, sondern im zweiten Level beginnen. Werden Items wie zum Beispiel Feuerball, Hammer oder Wasserpistole benötigt, geht man wie folgt vor:
Level 1, Room 1 anwählen, das ganze Geld einsammeln, das Level jedoch nicht, wie üblich, durch die Tür verlassen, sondern aufgeben (mit Selecht "Give up"). Room 2 und 3 genauso abgrasen. Room 4 anwählen, Geld einsammeln (es kann auch an zwei Stellen etwas herbeigezaubert werden) und in den Shop gehen und ordentlich einkaufen. Diesen Raum auch nicht durch die Tür verlassen, sondern das ganze Spiel von vorne wiederholen. Level 1 wird ganz am Schluß gelöst. ■

Thomas Kluge

Top Racer

Gibt man auf dem SuperNES als Paßwort Valhalla ein, gibt es eine nette Überraschung. ■

Frederic Ufer



Catrap

Alle Levelcodes für den Game Boy gefällig? Also los: ■

Andreas Bartels

2:08AA	28:6Z94	54:E6CP	80:LGHQ
3:0HMN	29:76YH	55:EYK9	81:MJHR
4:0RYZ	30:7FMU	56:EPR3	82:MTUK
5:119B	31:7PA5	57:FEX1	83:M14E
6:1931	32:7Y0G	58:F5QB	84:M9F7
7:1JXY	33:8AAU	59:FX9M	85:NHTL
8:1TQM	34:820H	60:FN3Y	86:NRLT
9:22KP	35:8UYG	61:GCMA	87:N0E6
10:2ARW	36:8KM5	62:G4Y0	88:N87C
11:2K63	37:9B3J	63:GW0Z	89:PL2F
12:2UC9	38:939V	64:GMAN	90:PV84
13:33VX	39:9VQ4	65:HMNN	91:P3PV
14:3BJQ	40:9LXF	66:HWZZ	92:PBWJ
15:3LG8	41:A8RC	67:H410	93:QKB5
16:3V52	42:A0KG	68:HCBA	94:QU1G
17:455E	43:ARCT	69:JNWY	95:Q2ZH
18:4EG7	44:AH6L	70:JXPM	96:QANU
19:4NJR	45:B9J7	71:J58B	97:RYZG
20:4XVK	46:B1VE	72:JE21	98:RPN5
21:54C6	47:BT5K	73:KP73	99:RFBU
22:5C6C	48:BJGR	74:KYE9	??:R61H
23:5MRL	49:CGGQ	75:K6LP	
24:5WKT	50:C75X	76:KFTW	
25:67QV	51:CZV2	77:LQF8	
26:6GXJ	52:CQJ8	78:LZ42	
27:6Q3F	53:EF6W	79:L7UX	

Zelda III

Für diesen Tip auf dem SuperNES benötigt Ihr das "Magic Powder" aus dem Magic Shop. Lauft damit in der Light World zum Haus des Schmiedes, springt in das Loch und lauft im Dungeon nach oben. Jetzt sollte eine Statue erscheinen, die Ihr mit dem Powder bestreuen müßt. Jetzt überreicht Euch eine Fledermaus ein Tool, mit dem man die Hälfte der magischen Energie sparen kann. ■

Marc Dreffke

Nemesis

Hier nun ein paar Codes für das Game Boy Spiel. Für Geschwindigkeit und Schutzschild geht man im Pausenmodus fünfmal auf B und fünfmal auf A. Die Superbombe könnt Ihr platzen lassen, wenn Ihr in der Pause oben, rechts, unten. links, oben, rechts, unten, links, B, A, B, A drückt. Alle Spezialwaffen gibt es in der Pause für oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A. ■

Andreas Siegert

Joe & Mac

Mit folgender Schummelei erhaltet Ihr auf dem SuperNES Extraleben satt:
Wenn Ihr in einem Level spielt, in dem es ein Extraleben gibt, solltet Ihr es Euch holen, den Level verlassen und wieder dorthin zurückkehren. Sammelt das Leben ein zweites Mal ein und drückt gleichzeitig Start und Select, um den Level wieder zu verlassen. Jetzt geht es bis Anno Tobak so weiter. ■

Sebastian Schmidt

Valis III

Auf dem Mega Drive gibt es jetzt zwei Modul-Adressen: Für unendliche Lebensenergie FFF44 70018, für unendliche Leben FFF45 90003. ■

Stefan Möller

Slider

Hier die Levelcodes für das Game Gear:



10. Level: ACAC
15. Level: JCJE
20. Level: AAEE
25. Level: JAPI
30. Level: ACGG
35. Level: JCPK
40. Level: AEAE
45. Level: JELI
50. Level: AGAG
55. Level: JGLK
60. Level: AEEI
65. Level: JEPM
70. Level: APED
75. Level: JGPO
80. Level: EAAE
85. Level: NALI
90. Level: ECAG
95. Level: NCLK
99. Level: PCJK ■

Kwok-Wah Tang

Heimdall

Stubsi, *Mario* und *Thor* haben sich zusammengesetzt und eine umfassende Lösungshilfe für die Wikingersaga erstellt.

Allgemeine Tips:

- Die Lösung des Spiels fällt Ihnen leichter, wenn Sie mit Attributvergabe spielen. Wenn Sie bei allen drei Disziplinen (üben) gut abgeschnitten haben, stehen Ihnen mehr Leute zur Auswahl, von denen einige mit besseren Grundeigenschaften ausgestattet sind.
- Die Party sollte immer einen Zauberer (beziehungsweise Druide), einen Krieger (beziehungsweise Berserker) und einen Navigator besitzen. Letzterer sagt Ihnen, ob die Schiffsreisen zu gefährlich oder zu anstrengend sind (Energieverlust).
- Es sollten immer dieselben Charaktere für Inselgänge benutzt werden, damit sie schneller in einen höheren Level aufsteigen (Heimdall immer mitnehmen) und sich ihre Eigenschaftspunkte erhöhen.
- Sie sollten grundsätzlich alle Räume auf den Inseln durchsuchen und alle Feinde, die sich Ihnen in den Weg stellen, beseitigen.
- Die Tasten "RUN" und "DEFEND" sollten Sie außer acht lassen, da sie im Kampf eher hinderlich als nützlich sind. Denn bevor Sie die Tasten erreichen, landet der Feind einen Treffer (vielleicht tödlich?).
- Es ist ratsam, immer dieselben zwei Personen auf dem Schiff zu lassen, um dort Zauber und Gegenstände zu deponieren. Der Navigator sollte einer der beiden sein.
- Die Schriftrollen mit den "Runen der Macht" können doppelt vorhanden sein, was aber kein Hindernis darstellt, weil der Zauberer auf der Insel 12 in Midgard auch doppelte Schriftrollen annimmt.
- Den Zauber "Energie alle" Sollte man immer auf dem Schiff anwenden, da dort wirklich alle Charaktere ergänzt werden. Wird der Zauber auf einer Insel angewandt, ergänzt sich nur die Energie der drei Personen auf der Insel.
- "Extra Heilung" sollte erst benutzt werden, wenn ein Charakter fast keine Lebensenergie mehr besitzt, da viel Energie ergänzt wird. Die fehlende Energie kann dann mit Nahrung oder "Energie ein" aufgefüllt werden.
- Runenkenntnisse sind besonders wichtig, um Schriftrollen entziffen zu können und um zu zaubern.
- Minderwertige Waffen sollten stets in einem Geschäft verkauft werden, aber nur wenn man bessere Waffen besitzt.

z.B.: Dolch verkaufen, wenn ein Silberdolch vorhanden (Liste beachten)

- Der Wiederbelebungs-Zauber kann nur benutzt werden, wenn eine Person mehr als 60 Runenpunkte hat.
- Truhenfallen brauchen nicht unbedingt entschärft zu werden, da sie nur wenig Energie abziehen.
- Pfeilen, die aus Wänden kommen, kann man entgehen, indem man an der Wand, aus der sie abgeschossen werden, entlang geht.

MIDGARD:

Insel 1 (südlich vom Strudel):

Die Druckplatte nicht betreten (Vorsicht Falle). Man erhält auf der Insel eine Schriftrolle mit folgendem Text: "Sie müssen im Raum des Rachens nach zwei Türen suchen." In der Eingangshalle steht eine Truhe, die Sie nur mit einem "Fallen entsichern"-Zauber erreichen können. In der Truhe befindet sich Schierlingskraut. Nehmen sie den Gang links von der Truhe und gehen Sie in den letzten Raum links oben. Su-

chen Sie nach einer Geheimtür. Gehen Sie wieder in die Eingangshalle und nehmen den rechten Gang. Dort muß man mit einem Zauber, den man auf der Insel erhält, eine Wand verschwinden lassen. Als letztes gehen Sie in den mittleren Gang.
Insel 2 (südlich von Insel 1):
Im ersten Raum der Insel befinden sich sechs Druckplatten, die durch Darüberschreiten betätigt werden. Die folgende Kombination muß eingestellt werden (* = gedrückt): von links nach rechts
* 0 * * 0 *. Auf der Insel sind zwei Gruben, zwischen der ein Rubin auf einer Säule steht. Der Rubin ist ohne Bedeutung (Vorsicht Falle). In dem letzten Raum ist ein Mönch, der etwas Schierlingskraut verlangt. Geben Sie dem Mönch das Schierlingskraut und er zeigt Ihnen eine Truhe und den Ausgang.
Insel 3 (nordwestlich von Insel 2):
In dem zweiten Raum der Insel erhalten Sie einen Enthüllungs-Zauber, den sie am Abgrund (dritter Raum) benutzen. Eine Brücke wird sichtbar, über die Sie den Ausgang der Insel erreichen. Weiterhin erhalten Sie auf der Insel eine "Rune der Macht 1" und einen Abstiegs-Zauber.
Insel 4 (nordwestlich von Insel 3):
Auf dieser Insel gibt es ein Geschäft, in dem Sie alles Unnötige verkaufen sollten (siehe Liste). In der Eingangshalle treten Sie nur auf die linke Druckplatte. In dem Altarraum trinken Sie aus dem Kelch (Position zum Kelch beachten), worauf der alte Mann befreit wird und Ihnen einen Marktausweis überreicht.
Insel 5 (östlich von Insel 4 und westlich vom Strudel):
Hier finden Sie eine "Rune der Macht P" und einen Rubinschlüssel.
Insel 6 (nördlich von Insel 5):
Für diese Insel müssen Sie einen Zauberer (Druiden) und einen Krieger (Berserker) mitnehmen. Sie erreichen eine Weggabelung, worauf Sie den Weg des Kriegers oder den Weg des Druiden beschreiten. Es ist besser beide Wege zu gehen. Auf dieser Insel gibt es ein Geschäft, in dem Sie alles Unnötige verkaufen sollten (siehe Liste). In diesem Geschäft können Sie sich mit ausreichend Nahrung eindecken.
Insel 7 (östlich von Insel 6):
Hier finden Sie einen Diamanten, der für die Lösung des Rätsels auf Insel 10 wichtig ist.
Insel 8 (südlich von Insel 7 und nördlich vom Strudel):
Dort finden sie eine "Rune der Macht N".
Insel 9 (östlich von Insel 8 und vom Strudel):
Hier finden Sie eine "Rune der Macht R" und einen "Runenstein 1". Auf dieser Insel finden Sie bei einem Baum mit drei Wurzeln eine Schriftrolle, mit dem Inhalt "Rechts ein Stern, links ein Stein, in der Mitte etwas Rundes, das wär fein". Das heißt Sie brauchen einen "Runenstein", einen "Diamant" und eine "Silbermünze", die Sie auf die entsprechenden Wurzeln legen, um das Rätsel zu lösen.
Sie erhalten daraufhin eine Schriftrolle mit dem "Serpkiller". Mit diesem Zauber können Sie einen der Endgegner (Seeschlange) töten.
Insel 10 (südlich von Insel 9):
Auf dieser Insel erhält man einen "Runenstein *". Man findet einen Gang mit drei Druckplatten und einen weiteren Gang mit zwei Druckplatten. Treten Sie im hinteren Gang auf beide und im vorderen auf die linke Druckplatte. Daraufhin öffnet sich die linke Tür (die rechte hat keine Bedeutung). Laufen Sie über das Symbol am Boden und Sie finden sich vor einem Geschäft wieder.
Insel 11 (östlich von Insel 10):
Auf dieser Insel erhalten Sie einen "Schrumpfen"-Zauber, den Sie für die zwölfte Insel benötigen. Von dort kommen Sie nach Utgard.
Insel 12 (nördlich von Insel 11 und nordöstlich von Insel 9):
Zuerst müssen sie die Seeschlange mit dem "Serpkiller" töten. Dann verlangt ein Zauberer die 6 "Runen der Macht", die Sie ihm geben. Nehmen Sie alle Schlüssel und Flüche mit, die Sie haben. Im letzten Raum leeren Sie zuerst die Truhe, dann benutzen Sie den "Schrumpfen"-Zauber, um nach Utgard zu kommen.
Sie erhalten Thors Hammer, einen Rubinschlüssel und kommen nach UTGARD.

UTGARD:

Insel 1 (zweite Insel von links oben auf der Karte):
Auf dieser Insel erhalten Sie einen Helm und einen "Enthüllungs"-Zauber. Weiterhin befindet sich ein Geschäft auf dieser Insel.
Insel 2 (südlich von Insel 1):
Auf dieser Insel befindet sich Mimirs Brunnen, aus dem jeder der Party trinken sollte, da man dadurch Runenkenntnisse erhält. Auf der Insel erhält man einen Siegelring und einen "Teleportation"-Zauber.
Insel 3 (östlich von Insel 2):
Hier muß der Helm zwischen die beiden anderen Helme auf den Altar gelegt werden, um den Diamantschlüssel (Idunas Garten) zu erhalten. Man erhält ebenfalls auf der Insel einen "Wasser"-Zauber, der große Feuer löschen kann.
Insel 4 (westlich von Insel 1):
Auf dieser Insel bekommen sie einen "Entzaubern"-Zauber (für Mundstück auf Insel 10). Den "Wasser"-Zauber müssen Sie am feuerspuckenden Baum benutzen, worauf Sie einen Rubin (für Iduna) erhalten.
Insel 5 (südwestlich von Insel 2):
Benutzen Sie ,im letzten Raum der linken Hütte, den "Türen entdekken"-Zauber, worauf sich eine Geheimtür öffnet. In dem Raum hinter der Tür finden Sie Dracheneier (Frau auf Insel 10).
Insel 6 (südöstlich von Insel 3):
Diese Insel sollten Sie besuchen, weil Sie hier zwei Runentränke finden und leicht Erfahrungspunkte sammeln können.
Insel 7 (südlich von Insel 6):
In der zweiten Hütte erhalten sie nur 10 Goldstücke, obwohl sehr viele Schätze vorhanden sind (schwer zu besiegender Zwerg). Sie erhalten außerdem auf der Insel das "Brininsagamen" (= Halskette) für eine Frau auf der Insel 10.
Insel 8 (östlich von Insel 7):
Der linke Durchgang führt zu einer Tür am Ende eines Ganges. Hier benutzen Sie den Diamantschlüssel und Betreten Idunas Garten. Geben Sie Iduna den Rubin und Sie erhalten dafür von ihr Äpfel (Frau auf Insel 10).
Insel 9 (nördlich von Insel 8):
Den Riesen töten Sie mit dem Riesenkiller. Benützen Sie im Bücherregal den "Enthüllungs"-Zauber. Darauf erhalten sie einen "Schrumpfen"-Zauber (Asgard).
Insel 10 (nördlich von Insel 5):
Geben Sie auf dieser Insel den drei Schwestern die Äpfel, das Brininsagamen und die Dracheneier. Nun gehen Sie zu dem Tempel in der Mitte der Insel und betreten ihn. Benutzen Sie den "Entzaubern"-Zauber und nehmen sie das Mundstück (für Insel 11).
Insel 11 (nordöstlich von Insel 9):
Mit dem "Teleportation"-Zauber kommen Sie über den Abgrund und beseitigen Sie dann alle Gegner. Blasen Sie das Horn, mit Hilfe des Mundstücks. Sie werden automatisch auf Insel 12 gebracht.
Insel 12 (östlich von Insel 5 und westlich von Insel 7):
Gehen Sie über die Brücke auf den Sockel. Stellen Sie sich zwischen die Pfeiler und benutzen Sie den "Schrumpfen"-Zauber.
Sie erhalten Freys Lanze und kommen nach ASGARD.

ASGARD:

Insel 1 (südliche Insel in der Mitte):
Auf dieser Insel finden Sie ein Geschäft, in dem Sie soviel Nahrung kaufen können, wie Sie wollen. Verkaufen Sie auch alle Schlüssel, die sich in Ihrem Besitz befinden, denn sie sind in Asgard unnütz. Außerdem finden Sie einen "Enthüllungs"-Zauber.
Insel 2 (übernächste Insel nördlich von Insel 1):
Sie müssen in der Halle die folgende Kombination der Druckplatten (* = gedrückt) einstellen, so daß zwei Pfeile gleichzeitig das Seil treffen und der Ring herunterfallen kann.

```
*0 0  *0

   *
 X
Auslöser  0


   0
```

Insel 3 (östlich von Insel 2):
Auf dieser Insel benutzen Sie die Runensteine am Wasser. Sie zeigen Ihnen (aber nur für einen Augenblick) den sicheren Weg über das Wasser. Merken Sie sich den Verlauf des Weges und folgen Sie ihm zum anderen Ufer. Sie finden ebenfalls den zweiten Silberring und den zweiten "Enthüllungs"-Zauber.
Insel 4 (südlich von Insel 3):
Hier finden Sie den dritten "Enthüllungs"-Zauber und den "Wasser"-Zauber.
Insel 5 (nordwestlich von Insel 4):
Benutzen Sie die drei "Enthüllungs"-Zauber. Darauf werden drei Brücken sichtbar. Beschreiten Sie alle Wege und Sie finden einen Sack mit Steinen. Fahren Sie nun zu Insel 1 zurück.
Insel 1 (südlich von Insel 5):
Den Sack mit den Steinen legen Sie, im hinteren linken Raum, in das rechte leere Fach. Der Beutel in dem linken Fach ist jetzt frei zugänglich. Nehmen Sie den Beutel (Pulver).
Insel 6 (westlich von Insel 1):
Benutzen Sie das Pulver am Boot mit dem Drachenkopf (Nasenring), rechts neben der Absperrung und Sie haben was zu lachen. Nun haben Sie auch den dritten Silberring.
Insel 7 (nördlich von Insel 6):
Benutzen Sie an dem großen Feuer den "Wasser"-Zauber und gehen Sie durch die Tür am Ende des Ganges. Legen Sie nun die drei Silberringe in die drei Kreise am Boden vor der Altartreppe. Es öffnet sich die Gittertür und sie erhalten Odins Schwert. Nun gehen Sie durch die Tür und bereiten sich auf Ragnarök vor.

Beim Geschäftemachen sollte man sich an folgende Aufstellungen halten.

Kaufen: Nahrung, Flüche, Schlüssel, Schriftrollen, Tränke
Verkaufen:

Runenäxte (nur wenn genügend Runenkenntnisse vorhanden) (2 Runenpunkte), Runenwörter (s.o.) (2 Runenpunkte), Talisman (5 Geschicklichkeitspunkte), Steinaxt (4 Trefferpunkte), Diamantaxt (3 Trefferpunkte), Kristallschwert (4 Trefferpunkte), Dolch, Axt, Schwert, Ring, Reif, Äsirs Geschicklichkeit, Äsirs Stärke, Vanirs Geschicklichkeit, Vanirs Stärke. ■



Die Fragen ...

Amberstar

Peter sucht auf seinem Amiga verzweifelt nach der Lösung im Rätselturm des Rätselmeisters. Er hängt beim zweiten Rätselmund fest. Außerdem sucht er den Eingang zur Zwergenmine. Ganz anders ist sein Problem in der Drachenburg geartet. Jedesmal wenn er gegen den Drachen kämpfen will, stürzt das Programm ab. ■

Might and Magic III

Bertram kann die *5-Holo-Sequencing-Karte* nicht finden. Wo bekommt er diese? ■

Planet's Edge

Achim hat Probleme nach Alpha Centauri. Jedesmal wenn er das System verlassen will, wird er von einem Schiff beschossen, das sich selbst aber nicht vernichten läßt.
Hans-Joachim steckt schon in Alpha Centauri fest Der einzige Planet, der etwas Nennenswertes zu bieten hat, ist der mit der Mondbasis *Omega Mond*. Der Versuch zu landen, wurde jedoch jedesmal mit Beschuß vereitelt. Bei Begegnungen mit Händlern kann er seine Reise durch die Option Kanal schließen fortsetzen. Bei feindlichen Schiffen funktioniert das nicht. Wie kann er nach einer Begegnung mit dem bösen Feind weiterfliegen? Sein drittes Problem ist die Planetensuche. Außer bei Alpha Centauri, Sirius und Sol kann er nirgends Planeten entdecken, obwohl auf dem kleinen Monitor neben dem Kommunikationsplatz welche zu sehen sind. ■

Abandoned Places

Dennis braucht ein paar Tips: In Souls Abbey hat er die Aufgabe bekommen, alle Monster im Verlies zu töten. Allerdings findet er die letzten Monster nicht. Und wozu ist die Druckplatte im Souls-Abbey-Verlies? Seine Gruppe leidet unter chronischem Geldmangel (Wer denn nicht???).
Wo kann er ein paar wertvolle Sachen finden? Wo ist das Buch der Welt? ■

Eye of the Beholder I

Dave scheint sich bei ein paar Punkten verrannt zu haben: Wenn man die vier blauen Edelsteine in Level drei plaziert und damit den Durchgang zum vierten Level geöffnet hat, erscheint bei ihm die Meldung "Extra-Aufgabe in diesem Level". Was soll das? Gibt es eine Möglichkeit, die oberen Level wieder zu besuchen, wenn man zum Beispiel in Level 8 war? In Level 4 sind dann nämlich die Rückwege versperrt. Außerdem sucht er eine Stelle zum Üben (Erfahrungspunkte sammeln). Wie löst man die Rätsel im letzten Level mit den Inschriften Stein für Substanz, Trank für Stärke und Kugel für Bewegung?
Daniel sucht auch ein paar Antworten: Wo findet er den Gegenstand für das Portal im 11. Level hinter der Tür mit dem Schloß? Was macht man im Raum des Schlüssels? Was hat es mit den Orakeln der Eifersucht und des Wissens auf sich? Und schließlich: Wie erreicht man das 12. Level? ■

Super Mario Brothers

Einen echten Oldtimer hat sich Jens ausgesucht: Er braucht nämlich jede Menge Tips für seine Atari 2600-Konsole. ■

Quackshot

Stephan sucht einen Tip, um am Wikinger auf dem Mega Drive vorbeizukommen. ■

(Glück ist Geschick, blätter' mal in diesem Secret Service herum, und du wirst eine Antwort finden.)

Final Fantasy II

Karsten hängt mit seinem Game Boy fest. Was muß er in der Welt nach Lynn machen? Er hat die Jukebox bedient, aber es passiert nichts. Muß er vielleicht noch etwas in der Welt davor machen? ■

Castle of Doom

Herr Ich-vergesse-meinen-Namen-drunterzuschreiben sucht auf dem Amiga nach einer Möglichkeit, ins Schloß zu kommen. Wer kann helfen? ■

Monty on the run

Welche Gegenstände benötigt Maik auf dem C-64? ■

Starflight II

Denniver fragt, wie er mit den Außerirdischen auf dem Amiga in der Vergangenheit Kontakt aufnehmen kann, ohne von ihnen gleich in tausend Stücke geblastet zu werden. Den einzigen Erfolg konnte er bei den Dweenle verbuchen, deren Auskünfte sind jedoch alles andere als hilfreich. Außerdem sucht er stärkere Waffen und Schilde, mit dem Zeug, das es im Raumhafen zu kaufen gibt, kann man keinen Staat machen. ■

Islands of Last Hope

Selbiger sucht nach weiteren Hilfen auf dem Schiff. Er hat den Ring vom Kapitän, weiß jetzt aber nicht weiter. ■

Ultima 6

Wie kommt man von Level zwei in Level drei im Dungeon "Wrong", und wo findet man das Kartenstück des Piraten Moorehead, fragt Markus. ■

Batman - Crusader

Wer kann Maik ein paar Cheats und Tips für den C64 geben? ■

Elvira

Wie kann Rocco auf dem C64 den ersten Ritter vor der Waffenkammer beseitigen? ■

Black Crypt

Welche Wand muß Dietmar mit dem Dispel Magic auf dem Amiga zerstören? ■

Hard Nova

Adrian hängt an seinem PC fest. In der Bar auf Tikorr will sich einer der Darcator nur unter einer Bedingung der Gruppe anschließen, nämlich wenn man ihm eine Grav Blocker-Rüstung besorgt. Wo kann




SYSTEM • 3
ASM
aktueller
software
markt


Lemmings 2
the Tribes
TM


PSYGNOSIS


ASM
aktueller
software
markt


Putty
210

man die bekommen? Wo trifft man einen Roboter, der sich der Gruppe anschließen will? Wie überlebt man das Labor oder das Zimmer über der Bar auf Tikorr? ■

Fate - Gates of Dawn

Michael sucht nach der Lösung für die Kammer der Geheimnisse in den Grotten von Gahmos, um mit dem noch gesperrten Teleporter ins nächste Level zu gelangen. Wo ist der Schatz von Pirat Bloodhawk, und wie kommt er auf das Inselchen Perdida? ■

Magic Candle II

Was soll Jörg mit dem Oolau-Bird auf Gull Island machen und wie kann er die Treasure Trove in Drakhelm 3 wieder verlassen? ■

Holiday Maker

Wie kommt Daniel an das Paßwort für das Computersystem in der Wetterstation? ■



... und ein paar Antworten

Eye of the Beholder II

Zuerst zurück zu Heft 9/92, wo Paul seine Probleme schilderte. Der Antwortende verfügt zwar nicht über die Karten, auf die sich Paul bezieht, meint aber, helfen zu können.

Mit dem roten Schlüssel für das "Loch an Punkt 6 in Level 1" kann wohl nur der *Crimson Key* gemeint sein, der die Tür zum dritten Turm öffnet. Dieser Schlüssel befindet sich zwei Levels über dem Eingangslevel von Turm 2 in dem Raum, in dem es von Feuerball-Fallen nur so wimmelt. In diesem Raum befinden sich unter anderem eines der sechs *Polished Shields* und eine Tür, die sich mit einem *Shell Key* öffnen läßt. Dahinter wird man zum ersten Mal von einem *Talon* zum magielosen Kampf aufgefordert. In diesem Raum findet sich also der *Crimson Key*.

Damit ist der Weg zu Turm 3 aber noch nicht frei. Man muß, nachdem man die *Crimson Door* geöffnet hat, erst noch das Schwert *Talon+4* zusammensetzen, die mächtigste einhändige Waffe im Spiel. Es besteht aus drei Teilen. Den ersten, das *Eye of Talon* erhält man, wen man obigen *Talon* besiegt hat. Den *Hilt of Talon* findet man in einem Raum nicht weit hinter dem Medusa-Labyrinth, zu dem man zwangsläufig gelangt. Dort liegt das gute Stück unter einem Haufen Knochen und Schädel. Die *Tongue of Talon* erhält man schließlich vom einzigen freundlich gesinnten Frost-Giganten, der einem in dem Raum begegnet, von dem aus man sich mit dem *Stone Gem* aus dem Level der Frostgiganten in die Nähe der *Crimson Door* teleportieren kann. Setzt man nun hinter der Tür die einzelnen Teile zusammen, verschwindet eine Wand und der Weg zu Turm 3 ist frei. ■

Markus Klug

Ghostbusters 2

Und nun zur 10/92 und der Frage von Kai. Der üble Vigo ist schon ein Kapitel für sich, daher nun eine detaillierte Beschreibung, wie man ihm Mores lehrt.

Nachdem man sich abgeseilt hat, sollte man seine Leute zuerst hinter den Kisten aufstellen, da sie dort vor den Schüssen Vigos sicher sind. Dann schnappt man sich das Baby und legt es auf das Kissen hinter dem Stapel. Janosz kann man leicht mit einer kleinen Schleimdusche erledigen, daraufhin verläßt Vigo sein Bild. Um ihn zu besiegen, muß man ihn mit beiden Neutronen-Power-Packs gleichzeitig treffen. Dazu stellt man am besten die beiden Geisterjäger, die mit dieser Waffe ausgestattet sind, in ausreichendem Sicherheitsabstand gegenüber und ballert so, daß sich die Strahlen kreuzen. Dumm wie Vigo nun mal ist, läuft er irgendwann in dieses Sperrfeuer. Hat man ihn erst einmal unter Beschuß, kann man ihn mit den Strahlern in jede Richtung drücken. Praktischerweise mit dem Rücken vor das leere Bild - und siehe da, auf einmal verliert Vigo Energie und ist bald Geschichte... ■

Markus Klug

Ultima V

Nun zu Daniels Fragen aus der 10/92:

Die *Sandalwood Box* aus dem Turm von Lord British kann man zwar nicht direkt benutzen, sie wird aber benötigt, um das Spiel zu lösen. Steht man nämlich im Enddungeon seiner Majestät persönlich gegenüber, so fragt sie nach dem Kästchen - und hat man es nicht, darf man eben nochmal einen kleinen Ausflug machen.

Um an das Szepter zu kommen, sollte man zuvor alle drei Shadowlords getötet haben und im Besitz des fliegenden Teppichs aus dem Schloß von Lord British sein. Die Frage des Dämons kann man ignorieren und ihn töten - und sobald Ruhe in Stonegate herrscht, flattert man einfach mit dem Teppich los und schnappt sich das Szepter. ■

Christian Sommer

Interphase

Hier ist der von Kai gesuchte Lösungsweg für das siebte Level.

Am ersten Turntable geht es nach oben, den Roboter schickt man über die Drehscheibe nach links. Anschließend stellt man den dritten und vierten Turntable nach oben und schickt Kaf-E, die auf dem zweiten Turntable wartet, nach oben und dreht die Scheibe sofort nach unten: Es geht weiter nach oben, die Roboter sollte man so schnell wie möglich nach unten umlenken. Die beiden anderen Roboter werden mit dem linken Lift nach unten transportiert. Mit dem letzten Druckfeld wird der letzte Roboter aktiviert. Nachdem man Kaf-E über die letzte Drehscheibe geleitet hat, wird dieser Robot nach links geschickt, und schon ist der Weg ins achte Level frei. Und damit dort nichts anbrennt, auch hierfür gleich noch die Lösung. Hat man den Trick erst einmal raus, so ist dieses Level sehr einfach zu lösen. Als erstes schließt man die Tür, um nicht gleich den Robotern in die Arme zu laufen. Der einzige Trick ist es nun, in der Reihe der Roboter eine Lücke zu schaffen. Das erreicht man, indem man die Drehscheibe nach oben und dann wieder nach links dreht, damit einige der Roboter den längeren Weg durch den Liftraum nehmen müssen. Diese Prozedur klappt wohl nicht auf Anhieb, aber mit etwas Übung kann man so eine Lücke von bis zu sechs Robotern schaffen. Kommt der Anfang der Lücke an der Tür vorbei, öffnet man sie, und schon kann Kaf-E zwischen den Robotern zum Lift eilen. Wenn man dort ist, sollte man nicht vergessen, die Drehscheibe wieder nach links zu drehen, sonst könnte es sehr knapp werden. ■

Oliver Hess

Player Manager

Wenn Steffen ständig ohne ersichtlichen Grund gefeuert wird, dann liegt es wohl daran, daß er einen gespeicherten Spielstand mehr als einmal geladen hat.

Ab dem zweiten Spielstand wird nämlich in der Save-Datei ein Zähler angelegt, der dafür sorgt, daß pro Woche nach dem zweiten Laden 1 %, nach dem dritten Laden 2 % und so weiter vom Manager-Score abgezogen werden. (Gleiches gilt auch, wenn man in einer Woche mehrmals speichert.) Abhilfe: Jeden Spielstand nach dem ersten Wiederladen sofort löschen. Man muß dann eben den ersten oder zweiten Spieltag speichern, um immer einen "sauberen" Spielstand auf Diskette zu haben. ■

René Dreibus

Ork

Nun zur Sache mit dem Krug aus der 10/92: Der Krug wird ganz einfach auf den braunen Pfeil gestellt, anschließend fliegt man eine Etage höher. Dort wird der Stein unter Beschuß genommen, und ein abgesprengter Steinbrocken zerbricht dann den Krug. ■

Nikolaus Joka

Castelian

Am dritten Turm scheint eine Plattform unerreichbar. Läuft man aber zu Beginn nach links, benutzt den Aufzug, läuft dann nach rechts und wartet dort etwas, wird man von einem herumfliegenden "Molekül" auf die scheinbar nicht erreichbare Plattform befördert. Das sollte Doris bei der weiteren Kletterei helfen. ■

Nikolaus Joka

Hard Nova

Wer wird denn gleich so brutal sein! Das Hologramm von Damien Altron sollte man nicht einfach abknallen, sondern erstmal lauschen, was es zu sagen hat. Endgültig außer Gefecht setzen kann man die Computerpersönlichkeit sowieso nur mit einem fähigen Hacker, allerdings ist keiner der Crew fit genug. Aber Skreed, den Lanta aus dem zweiten Stock von Ariels rotem Hauptpunkt (1305-488), kann man anheuern (erst nachdem man das Hologramm einmal besucht hat), und der schafft es auch, Damien auszuschalten. Besser is' das, als das Ding zu zerstören, denn anschließend kann man sich dort die *Viewer Disks* aus dem Typhoon-Raumschiff übersetzen lassen. ■

Gisbert Schaumann

Gods

Alexander aus der 10/92 sollte sich genau vor das Maul des Schädels stellen, da er dort nicht von den Raupen getroffen wird und die Plasmabälle aus dem Maul durch Dauerfeuer abwehren kann. Sobald zwei Bälle genau nacheinander abgeschossen wurden, kann man sich für drei Sekunden umdrehen und auf die Raupen schießen. Nach genau sieben Raupen ist dieses Level dann geschafft. ■

David Salz

Lurkin' Horror

Im Terminal Room schaltet man den PC an und gibt Log in und Password ein (872325412, Uhlersoth). Weiter geht's mit: click red box, read paper, zwei Mal wait, get stone, wait. In der Küche: take carton, take coke bottle aus dem Kühlschrank, open carton und open oven. carton in den oven, schließt oven, press 500, med, start, mehrmals wait, open oven, take carton. Den Hacker befragt man nach dem Keyring, gibt ihm den carton und befragt ihn nach dem masterkey. Jetzt zum Aufzug: panel öffnen und flashlight nehmen. Aero Lobby: gloves und crowbar nehmen. Temporary Lab: metal flask holen und anschließend in den Infinite Corridor gehen, um container aufzusammeln. Diesen öffnen und zum Emergency Cabinet gehen. Dies mit dem crowbar zerstören und die Axt nehmen. In der Mitte des Infinite Corridor das power cord zerstören und das wax auf den Boden schütten. Warten, bis der Zombie stürzt und sich nicht mehr rühren kann. Im Great Dome zieht man die gloves an. Am Seil nach oben klettern. Von dort geht's zum höchsten Punkt der Kuppel. Dort entfernt man den plug und nimmt das Papier. Jetzt lower ladder. Im Aero Basement besteigt man den Gabelstapler und und schaltet ihn ein. Move junk with lift (vier Mal). Ancient Storage: manhole mit crowbar öffnen. Beim Altar krallt man sich das knife. Das padlock vom tomb mit dem masterkey öffnen und mitnehmen. Steam Tunnel einmal in Richtung Ost: open valve with crowbar, wait, open valve with crowbar, close valve. Bis ans Ende des Tunnels (Move bricks with crowbar - zwei Mal), so daß die rod freiliegt. Chemistry Building: zwei Mal an die Tür klopfen und warten. Dem Prof zeigt man das Papier und geht zweimal nach Süden ins Lab. Warten. Cut line with knife, leave pentagram, move bench, open trapdoor, down. Nun nach oben gehen und den Ring (Hyrax) nehmen. Brown Building: Auf dem Weg die boots aus dem Brown Basement holen und anziehen. Im Top Floor läßt man alle Gegenstände bis auf den master key, smooth stone und knife. Nun die Tür mit master key aufschließen und aufs Dach. Von dort in den Inside Dome, dig earth, take human hand und zurück auf das Dach. Das Monster beschmeißt man mit dem smooth stone. Nun holt man sich alle Gegenstände bis auf das Messer. Die Hand im Lab in die tarry liquid, die sich im vat befindet. Zwei Mal warten und die Hand nehmen. Jetzt zum Urchin der meistens im Infinite Corridor oder im Basement zu finden ist. Ihm zeigt man die Hand und nimmt den bold cutter. Im Computer Center drückt man den up arrow, öffnet im Basement die elevator doors mit dem crowbar, und legt das Eisen zwischen die Türen. Nach unten in die Concrete Box. Chain nehmen und um das rod in der Mauer legen. Kette mit dem padlock schließen. Oben die chain um den Haken am Boden des Aufzuges legen. Jetzt in den Third Floor und down arrow drücken. Zurück ins Basement und crowbar nehmen. Warten bis es in der concrete box rumpelt. Türen mit crowbar öffnen und dazwischen legen. Nach unten gehen. Durch das Loch in der Wand in den Steam Tunnel und weiter in die Large Chamber. Für das Finish müßt Ihr Eure grauen Spielerzellen selber anstrengen. ■

Dirk Schumann

Der Patrizier

Ziemlich selten, daß zu einem Spiel so viele unterschiedliche Tips eingehen. Die besten Hilfestellungen davon fassen wir jetzt einmal zu einem Special zusammen. Als Autoren bedienten uns *Christian Jagow, Andreas Kanigowski, Christian Aumüller, Uwe Conrad und Klaus Ader*. Sie hatten unter der Flut der Einsender zu diesem Thema die besten Tips und Strategien zu bieten.

Christian hat sich auf die ehrliche Schiene begeben und ein paar Strategien entwickelt: Hat man viel Geld auf dem Konto (mindestens 40 000 Taler) und will dies noch vermehren, sollte man ein eigenes Schiff zur Versteigerung anbieten - vorausgesetzt man hat mehrere davon. Natürlich nimmt man nur einen Kahn, den man nicht mehr benötigt (arg beschädigt oder wenig Laderaum). Ist dann die Auktion im Gang, treibt man den Preis durch eigene Gebote in die Höhe. Aber Achtung: nicht zu hoch pokern, sonst kauft man sein Eigtentum zurück.

Zu Beginn des Spiels sollte man mit günstigen Waren, wie zum Beispiel Getreide und Salz handeln.

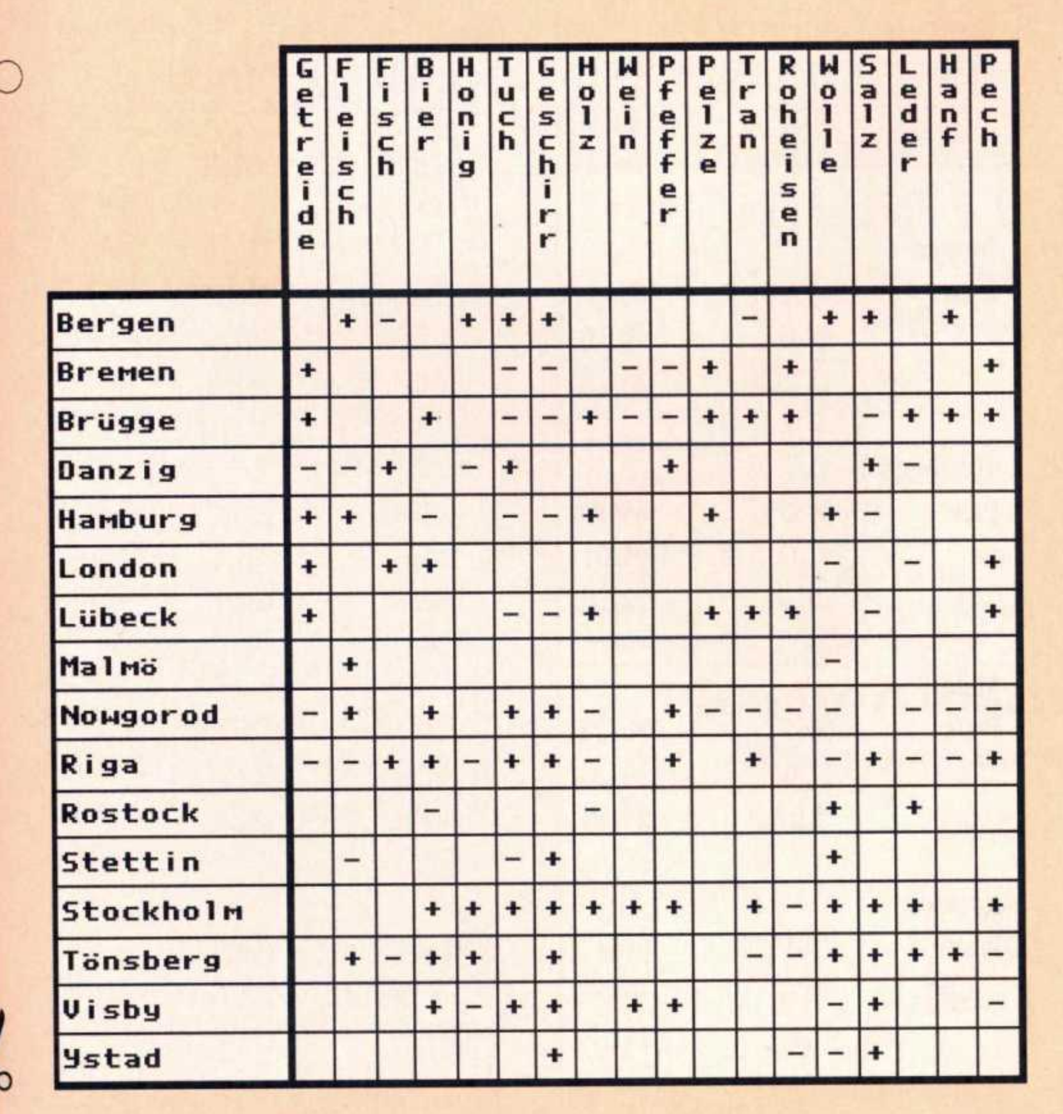
Wer beim "schnellen Start" gleich zu Beginn viel Profit machen will, der sollte sofort nach Brügge segeln und dort Pfeffer einkaufen. Dort ist nämlich gerade die Gewürzflotte eingelaufen. Wenn die Nachricht "Gewürzflotte kommt nach Blabla" erscheint, sofort dorthin fahren und Pfeffer kaufen. Christians bevorzugte Handelsrouten sind Brügge (Wein), Bergen (Tran) und Nowgorod (Pelze), Danzig (Geschirr). Die günstigste Werft ist in Nowgorod.

Feste sollte man am besten zwischen dem 24. und 31. Dezember geben. Die beste Frau zum Heiraten ist eine steinreiche Schipperswitwe. Die Mitgift beläuft sich dabei nämlich auf zwei schöne Schiffe.

Andreas hat sich mit dem Dreh mit dem Pfeffer beschäftigt: Wenn man Pfeffer kaufen kann, sollte man sich in tiefe Schulden stürzen und soviel wie möglich von dem Zeug kaufen. Dann sollte man immer im Wechsel kaufen oder verkaufen indem man im Hafen einen Tag lang wartet. Irgendwann ist der Pfeffer zwar weg, aber man kann schnell Kapital machen. Seine bevorzugte Route für den Anfang ist Brügge-London.

Uwes bevorzugte Route für den Anfang ist ebenfalls Brügge(Wein), Bergen(Pelze). Nicht ganz fair, aber möglich ist es, ein Schiff billig zu ersteigern. Bei der Versteigerung ein Gebot machen und dreimal schnell die linke oder rechte Maustaste drücken. Und schon ist das Schiff ein Glückskauf.

Wenn einmal ein Schiff gekapert wurde, warten, bis es wieder verfügbar ist. Danach so schnell wie mög-



	Getreide	Fleisch	Fisch	Bier	Honig	Tuch	Geschirr	Holz	Wein	Pfeffer	Pelze	Tran	Roheisen	Wolle	Salz	Leder	Hanf	Pech
Bergen		+	–		+	+	+					–		+	+		+	
Bremen	+					–	–		–	–	+		+					+
Brügge	+			+		–	–	+	–	–	+	+	+		–	+	+	+
Danzig	–	–	+		–	+				+					+	–		
Hamburg	+	+		–		–	–	+			+			+	–			
London	+		+	+										–		–		+
Lübeck	+					–	–	+			+	+	+		–			+
Malmö		+												–				
Nowgorod	–	+		+		+	+	–		+	–	–	–	–		–	–	–
Riga	–	–	+	+	–	+	+	–		+		+		–	+	–	–	+
Rostock				–				–						+		+		
Stettin		–				–	+							+				
Stockholm				+	+	+	+	+	+	+		+	–	+	+	+		+
Tönsberg		+	–	+	+		+					–	–	+	+	+	+	–
Visby				+	–	+	+		+	+				–	+			–
Ystad							+						–	–	+			

Städte: Waren:	Danzig K/V	Visby K/V	Stockholm K/V	Riga K/V	Nowgorod K/V	Lübeck K/V	Bremen K/V	Hamburg K/V	London K/V	Bergen K/V	Tönsberg K/V	Malmö K/V	Rostock K/V	Ystad K/V	Stettin K/V
Getreide:	31/28	48/43	47/42	29/20	35/31	68/51	67/50	75/56	71/53	63/47	57/43	57/43	34/30	46/41	39/32
Fleisch:	49/44	100/81	81/61	49/44	80/60	90/67	111/90	114/92	76/57	108/87	95/87	106/86	76/57	81/61	61/58
Fisch:	95/77	91/74	100/81	86/78	87/80	83/62	84/67	87/65	102/83	45/31	53/48	63/47	80/64	90/72	86/69
Bier:	84/63	100/92	102/93	95/93	94/72	62/55	75/56	49/44	115/93	90/87	94/92	99/90	54/49	84/63	67/60
Honig:	149/103	162/112	312/307	139/96	182/126	278/215	227/206	222/201	227/206	330/325	326/321	218/215	215/195	206/187	220/213
Tuch:	248/185	248/191	260/254	256/251	253/203	177/160	156/141	176/159	264/242	258/253	255/250	256/251	260/254	183/171	245/240
Geschirr:	176/159	245/240	243/237	244/239	245/240	154/139	164/148	164/148	239/219	243/237	241/236	240/234	235/220	232/173	239/233
Holz:	37/33	47/35	67/50	31/21	30/27	64/48	59/44	64/48	48/36	48/36	48/36	45/34	47/35	45/34	45/34
Wein:	849/760	1026/809	1029/811	796/717	861/771	577/430	378/343	494/382	474/353	846/759	845/756	845/756	849/760	846/759	850/762
Pfeffer:	923/832	923/832	932/840	897/836	900/839	946/798	431/299	876/788	904/763	864/805	854/797	894/805	909/819	873/813	917/826
Pelze:	597/535	714/563	722/569	411/317	265/251	760/598	737/584	737/584	761/602	317/287	612/549	618/508	612/549	626/562	608/545
Tran:	73/69	95/92	96/90	86/83	36/25	73/69	73/69	73/69	59/41	30/20	30/20	48/33	71/69	52/36	71/69
Roheisen:	84/76	81/74	54/37	99/77	67/46	139/104	133/99	131/101	102/92	69/62	67/46	69/47	88/79	69/47	86/78
Wolle:	105/95	71/49	141/127	79/54	85/59	153/114	180/134	150/112	86/59	141/131	141/131	78/54	146/132	79/54	143/111
Salz:	48/36	49/37	63/47	49/37	53/40	21/19	25/22	21/19	45/34	53/40	49/37	49/37	30/27	49/37	52/39
Leder:	66/45	77/72	84/76	60/41	60/41	123/98	115/104	123/104	73/65	99/96	107/102	78/73	114/103	81/73	82/74
Hanf:	27/24	27/24	37/32	18/16	21/19	36/27	45/39	45/39	43/32	49/41	43/36	40/34	34/26	40/34	28/25
Pech:	104/97	48/33	106/99	111/104	60/41			107/119	119/111	68/61	68/61	64/58	104/97	75/70	104/97

lich ins Kontor und nach irgendwelchen Minuszeichen bei der vorhandenen Ladung, der Last oder im Lager suchen. Haben wir ein Minuszeichen gefunden (gilt nicht für Geld) sofort zum schwarzen Brett toben und das Schiff für ca. 6.000.000 Taler verkaufen. Danach solltet Ihr aber sofort absaven, da Absturz möglich.

Klaus hat uns außer den hilfreichen Preislisten noch ein paar Geheimtips mitgeliefert: Die billigsten Werften sind Danzig und Nowgorod. Pelze bringen den besten Profit, wenn man sie in Nowgorod kauft und in London wieder verkauft. Salz kauft man am besten in Lübeck und verkauft es in Stockholm.

Christian beginnt seinen kleinen Ratgeber mit der Hauptaufgabe eines Patriziers: Geld scheffeln. Wer mit Existenzgütern handelt, wird immer unbekannt bleiben. Um einen guten Start zu erwischen, solltet Ihr Euch Geld leihen, nach Nowgorod segeln und mit Pelzen beladen gen Brügge gieren. Der Wein aus Brügge läßt sich gut in Nowgorod verkaufen. (Oder Ihr macht Zwischenhalt in Visby.) Vergeßt aber nicht, Eure Schulden abzuzahlen und laßt immer Geld im Heimatkontor. Achtet aber nach jeder Fahrt darauf, daß Euer Kahn in bestem Zustand ist, denn schlecht gepflegte Schiffe verlieren bei der Reparatur kostbare Ladekapazität. Gleich noch ein Trick dazu: Kann in einer Stadt wegen Holzmangels nicht repariert werden, plaziert Eure Unterschrift dennoch in der richtigen Höhe, und siehe da, das Schiff wird überholt. Wenn Ihr Euch dann eines Tages ein weiteres Schiff zulegen wollt, verkauft am besten Geschirr in Nowgorod, denn diese Stadt besitzt normalerweise alle anderen Materialien. Der unehrenhafte Weg ist schneller, billiger, aber auch gefährlicher: Rüstet eines Eurer Schiffe mit Bliden, Waffen und Mannschaft aus und übergebt es dem Piraten in einer 'abgelegenen' Stadt, z.B. Malmö. Alle durch die Piraten gekaperten Schiffe können dann für Spottpreise aufgekauft werden. Ein Tip an den Mitspieler: Piratenschiffe können auch von Ausliegern gekapert werden. Es ergeben sich drei Vorteile: man bekommt ein weiteres Schiff, die Reputation bei der Bevölkerung steigt und der Gegenspieler bekommt u.U. eine Strafe aufgebrummt...

Es ist schwierig und zeitaufwendig, Bürgermeister einer Stadt zu werden. Der einfachste Weg führt über gewisse 'Zuwendungen'. Spendet dem Volk viel Geld (beim ersten Mal 1 Million, beim zweiten 1,5 und beim dritten 3 Milliönchen). Der Erfolg kann jedesmal sofort danach auf dem Marktplatz überprüft werden. Seid Ihr Bürgermeister, könnt Ihr Euch aber noch nicht zurücklehnen. Um Äldermann zu werden, müßt Ihr in mehreren Städten beliebt sein. Die Mitgliedschaft in den Gilden ist sehr förderlich. Ihr könnt

"Patrizier" Werft (Schiffbau)

Schiffe Hafen:		Schnigge	Kraier	Holk	Kogge
Lübeck:					
	Preis:	6377 T.	8910 T.	12779 T.	13977 T.
		8 L.P.	14 L.P.	23 L.P.	28 L.P.
Bremen:					
	Preis:	7188 T.	9756 T.	13221 T.	14445 T.
		10 L.P.	16 L.P.	24 L.P.	27 L.P.
		14 L.H.	26 L.H.	42 L.P.	48 L.H.
Hamburg:					
	Preis:	7333 T.	9941 T.	13462 T.	14702 T.
		10 L.P.	16 L.P.	24 L.P.	27 L.P.
		14 L.H.	26 L.H.	42 L.H.	48 L.H.
Bergen:					
	Preis:	6952 T.	8548 T.	11566 T.	12682 T.
		4 L.G.	10 L.G.	16 L.G.	20 L.G.
		12 L.H.	24 L.H.	40 L.H.	46 L.H.
Tönsberg:					
	Preis:	6480 T.	8548 T.	11566 T.	12682 T.
		4 L.G.	9 L.G.	16 L.G.	20 L.G.
		10 L.H.	22 L.H.	40 L.H.	46 L.H.
Malmö:					
	Preis:	6657 T.	8652 T.	11557 T.	12643 T.
		4 L.G.	10 L.G.	17 L.G.	21 L.G.
		12 L.H.	24 L.H.	42 L.H.	48 L.H.
Rostock:					
	Preis:	7101 T.	9342 T.	12644 T.	13823 T.
		4 L.G.	10 L.G.	17 L.G.	21 L.G.
		9 L.P.	15 L.P.	24 L.P.	27 L.P.

Ystad:				
Preis:	6670T.	8704T.	11637T.	12459T.
	12L.H.	24L.H.	40L.H.	46L.G.
				2L.G.
Stettin:				
Preis:	6762T.	8921T.	12087T.	13238T.
	4L.G.	10L.G.	17L.G.	21L.G.
	9L.P.	15L.P.	24L.P.	27L.P.
Danzig:				
Preis:	5578T.	7511T.	10075T	11059T.
	9L.P.	15L.P.	24L.P.	26L.P.
Visby:				
Preis:	6311T.	8186T.	10616T.	11660T.
	4L.G.	10L.G.	16L.G.	20L.G.
Riga:				
Preis:	6327T.	8355T.	11308T.	12412T.
	4L.G.	9L.G.	16L.G.	20L.G.
	8L.P.	14L.P.	23L.P.	26L.P.
		2L.R.	11L.R.	14L.R.
Nowgorod:				
Preis:	5669T.	7304T.	9627T.	10755T.
	4LG.	9L.G.	16L.G.	20L.G.
Stockholm:				
Preis:	7202T.	9528T.	12959T.	14181T.
	4L.G.	10L.G.	17L.G.	21L.G.
	9L.P.	15L.P.	24L.P.	27L.P.
	12L.H.	24l.H.	42L.H.	48L.H.
London:				
Preis:	8925T.	11668T.	15314T.	16704T.
	5L.G.	10L.GT.	17L.G.	21L.G.
	10L.P.	16L.P.	24L.P.	27L.P.
	7L.R.	13L.R.	21L.R.	24L.R.
	14L.H.	26L.H.	42L.H.	48L.H.

Abkürzungen: L=Last; G=Geschirr; R=Roheisen; T=Taler; P=Pech; H=Hanf

auch ein Fest geben, müßt aber vorher ca. 30 Last Bier und Getreide und 20 Last Wein, Fleisch und Fisch im Lagerhaus einlagern. Selbiges gilt für Hochzeiten. A propos Lager, scheut Euch nicht, bei niedrigen Preisen das Lager auszunutzen. Wenn ihr Rohstoffe einlagert, können Gehilfen daraus hochwertige Güter produzieren, z.B. Bier aus Getreide.

Je weiter das Spiel voranschreitet, desto gefährlicher wird die Seefahrt. Es wäre deshalb anzuraten, einen Holk oder eine Kogge auszurüsten und sie zum Orlogsschiff eines Konvois zu machen. Die 'Mitfahrer' können sich ca. zwei Wochen vor Ankunft des Orlogsschiffes in der Zielstadt einschreiben. Der Konvoi sollte aber schon wieder aufgelöst werden, bevor die Schiffe untauglich geworden sind.

Um dem Anfänger zu helfen und dem routinierten Patrizier eine Stütze zu liefern, habe ich zwei Tabellen angefertigt. Beide Tabellen beschreiben die normalen Preisverhältnisse. Pest, Feuer und Gewürzflotten wurden nicht berücksichtigt. Die eine zeigt, zwischen welchen

	ANKAUF	VERKAUF
Getreide	29- 77	24- 54
Fleisch	49- 129	41- 97
Fisch	45- 102	29- 77
Bier	49- 120	41- 91
Honig	139- 403	90-304
Tuch	150- 330	127-249
Geschirr	145- 298	122-225
Holz	31- 79	26- 75
Wein	334-1029	254-760
Pfeffer	320-1128	208-787
Pelze	271- 817	235-605
Tran	30- 127	18- 89
Roheisen	54- 147	34-103
Wolle	77- 185	50-125
Salz	18- 63	13- 44
Leder	60- 177	38-123
Hanf	18- 57	15- 38
Pech	54- 185	34-129

Höchstwerten an- bzw. verkauft werden kann. Die andere gibt Aufschluß darüber, wo welches Gut einen Höchstwert erreicht.

Sicherlich werdet Ihr fragen, auf welche Weise er dieses langatmige Spiel durchgespielt hat. Er nutzte einen Programmfehler: ich startete mit zwei Personen und segelte mit dem ersten Spieler zum Heimatkontor des anderen. Dort bat ich den zweiten Spieler um einen Kredit. Ich ließ den Antrag ablehnen. Dank des Fehlers wurde mir dennoch ein neunstelliger (!) Betrag angeboten, den ich voll auskostete. Dann fiel mir ein, daß ich das Geld ja noch zurückzahlen müsse und entschloß mich, dieses sofort zu tun. Aber wundersamerweise mußte ich eine Zahl über nur sieben Stellen tilgen...

Dieser Cheat funktioniert leider nicht immer: manchmal wird nur ein fünfstelliges Darlehen unfreiwillig bewilligt oder der Fehler tritt gar nicht auf, d.h. es besteht kein Interesse an einem Kredit. Mein Rat: versucht es später noch einmal. ■

"1869"

Was eben noch für den Patrizier galt, haben wir jetzt auch für die andere Handelssimulation, die gerade Furore macht, zu bieten. Dafür kamen Tips von Thorsten Waldermann, Utz-R. Kaufmann, Jörg Proidl und Matthias Lang.

Matthias versuchte es auf die ehrliche Weise und hat ein paar hilfreiche Tips, die gerade den Einsteigern zu einem leichten Start verhelfen sollten. Startet am besten in London und spielt selbst im Solomodus mit zwei Spielern. So kann man ein Schiff für 1950 Dollar ersteigern. Dann packt Ihr 1844 Dollar auf Euer Schiff und besorgt Euch eine zuverlässige Mannschaft. Mit der Kapitänsorder "leicht" geht es erst einmal ohne Ladung nach Hamburg. Dort kauft Ihr Waffen und speichert ab. Mit der Kapitänsorder "hart" und einer Prämie geht es nach Odessa ins Kriegsgebiet und Ihr verkauft die Waffen für 169.90 pro Ki-

ste. Wenn Ihr erwischt werdet, heißt es eben Spielstand laden, und es solange noch mal versuchen, bis es klappt. Meistens ist man beim zweiten Versuch durch. Dieses Spiel - inklusive Abspeichern - treibt man jetzt so lange, bis der Schiffszustand unter 55 Prozent sinkt. Zeit für eine Reparatur in London. Bis zum Ende des Krimkrieges machen wir uns jetzt als Waffenhändler (gute deutsche Tradition) einen Namen. Ansonsten gilt dies natürlich für jeden Krieg. Zwischendurch bleibt immer noch genug Zeit, um ein neues Schiff zu kaufen.
Ein paar andere gute Routen sind: Maschinen in London und New York einkaufen und in Rio oder Kapstadt verkaufen. Werkzeug in London und Hamburg kaufen und in Akkra oder Colombo verkaufen, Tee in Colombo oder Bombay kaufen und verkaufen in London oder Liverpool, Elfenbein kaufen in Akkra und in London oder Amsterdam verkaufen, Zucker in Kapstadt kaufen und in Odessa verkaufen.
Die folgenden Cheats kommen von Jörg:

Um an mehr Geld zu gelangen:
1. Spielstand abspeichern.
2. Den Dos-Debugger mit "Debug" laden.
3. Pfad zum Spielstand eingeben "n laufwerk:Pfad\spielstand.pac
4. Diesen Spielstand einladen "l".
5. Für den 1.Spieler "e 12fe 40 42 0f", für den 2.Spieler "e 1950 40 42 0f", für den 3.Spieler "e 1fa2 40 42 0f" und für den 4.Spieler "e 25f4 40 42 0f" eingeben.
6. Spielstand neu abspeichern "w".
7. Den Debugger verlassen "q".
8. 1869 neu starten und diesen Spielstand einladen.
9. Nun hat jeder Spieler ein Kapital von 100.000.00 Dollar.
10. Beispiel:

```
debug
-n c:m-design\ gr_1869\ game\ test.pac
-l
-e 12fe 40 42 0f
-e 1950 40 42 0f
-e 1fa2 40 42 0f
-e 25f4 40 42 0f
-w
-q
```

11. Dieses kann man natürlich auch bei einem, zwei oder drei Spielern machen, indem man die Ziele für die Nichtmitspielenden wegläßt.

Die Schiffe zu 100 Prozent in Ordnung bringen:
1. Siehe Punkt 1 bis 4 oben.
2. Für das 1.Schiff des 1.Spielers "e 0ed2 00 00 00", für das 1.Schiff des 2.Spielers "e 1524 00 00 00", für das 1.Schiff des 3.Spielers "e 1b76 00 00 00" und für das 1.Schiff des 4.Spielers "e 21c8 00 00 00" eingeben.
3. Siehe Punkt 6 bis 8 oben.
4. Nun ist bei jedem Spieler das 1.Schiff auf 100 Prozent.
5. Beispiel:

```
debug
-n c:m-design\ gr_1869\ game\ test.pac
-l
-e 0ed2 00 00 00
-e 1524 00 00 00
-e 1b76 00 00 00
-e 21c8 00 00 00
-w
-q
```

Die nächsten Tips kommen von Utz-R. Kaufmann:
Werften gibt es in Liverpool, London, Le Havre, Kapstadt, Macao, Sidney, Los Angeles, New York und Savannah. Dabei bauen die Werften in Kapstadt und Sidney nur ganz wenige und die in Los Angeles und Macao gar keine neuen Schiffe und haben auch keine gebrauchten. Dampfschiffe bekommt man schnell in Le Havre, Liverpool und New York, dort gibt es auch gute gebrauchte.
Übrigens baut jede Werft auch ihre eigenen, sonst nirgendwo erhältlichen Schiffe (es lohnt sich ein Abstecher nach Savannah, sucht man ein wirklich tolles Dampfschiff).
Ein paar Tips für den Einstieg:
Entgegen dem Vorschlag im Handbuch bringen Fahrten zu weiter entfernten Häfen auch zu Anfang schon guten Gewinn. Es scheint mir besser zu sein, in Europa zu beginnen als in Amerika. Ein paar einträgliche Touren für den Anfang: Maschinen in London kaufen, nach Barcelona bringen. Wenn dort nicht alle Maschinen verkauft werden können, macht nichts, wir nehmen sie mit nach Kapstadt, kaufen aber vorher noch in Barcelona Wein, so viel wie in den Kahn paßt. Vorsicht, zu Anfang herrschen in Kapstadt Unruhen, das legt sich aber bald, und ab da ist der Hafen lange Zeit si-

Europakarte:

Hafen		Ware	Preis
Amsterdam:	Bietet:	Textilien:	12,90 $
	Kauft:	Kaffee:	19,80 $
		Wolle:	5,10 $
		Pflanzenöl:	4,40 $
		Zucker:	13,60 $
		Elfenbein:	71,00 $
		Kakao:	21,00 $
Barcelona:	Bietet:	Wein:	3,40 $
		Werkzeug:	93,80 $
	Kauft:	Baumwolle:	5,30 $
		Maschinen:	153,30 $
		Gewürz:	24,30 $
		Edelholz:	13,50 $
Hamburg:	Bietet:	Waffen:	69,60 $
		Werkzeug:	95,60 $
	Kauft:	Kautschuk:	21,30 $
		Gewürze:	24,70 $
		Edelholz:	14,40 $
		Seide:	12,50 $
	Wein:	4,10 $	
	Salpeter:	28,00 $	
Le Havre: (Werft)	Bietet:	Wein:	3,50 $
		Textilien:	13,30 $
	Kauft:	Kohle:	9,60 $
		Seide:	12,40 $
		Baumwolle:	5,40 $
Lissabon:	Bietet:	Wein:	3,40 $
	Kauft:	Pflanzenöl	4,40 $
		Zucker	13,20 $
		Kaffee	19,00 $
Liverpool: (Werft)	Bietet:	Maschinen:	145,20 $
		Textilien:	13,20 $
	Kauft:	Baumwolle:	5,40 $
		Tee:	22,90 $
		Elfenbein:	69,80 $
		Edelholz:	14,20 $
		Wein:	4,00 $
London: (Werft)	Bietet:	Werkzeug:	96,20 $
		Maschinen:	143,40 $
	Kauft:	Baumwolle:	5,50 $
		Tee:	23,30 $
		Pflanzenöl:	4,20 $
		Früchte:	19,60 $
		Tabak:	26,80 $
Odessa:	Bietet:	Pflanzenöl:	3,20 $
		Kohle:	6,30 $
	Kauft:	Baumwolle:	5,40 $
		Gewürz:	26,50 $
		Zucker:	15,10 $
		Tee:	24,00 $
		Edelholz:	14,70 $
Port Said:	Bietet:	Baumwolle:	4,80 $
	Kauft:	Waffen:	79,50 $

Ort		Ware	Preis
		Werkzeug	99,30 $
Triest	Bietet:	Textilien:	12,90 $
		Werkzeug:	94,20 $
	Kauft	Kakao	21,50 $
		Tabak:	28,50 $
		Früchte:	17,50 $
Tunis:	Bietet:	Früchte	16,10 $
	Kauft:	Waffen	79,50 $
		Werkzeug:	99,30 $
Amerikakarte:			
Arica:	Bietet:	Salpeter	17,00 $
	Kauft:	Textilien:	16,90 $
Cayenne:	Bietet:	Edelholz	9,50 $
	Kauft:	Werkzeug	111,70 $
Habana:	Bietet:	Zucker:	10,30 $
	Kauft:	Edelholz	12,50 $
		Werkzeug	113,10 $
Los Angeles: (Werft)	Bietet:	Werkzeug:	95,10 $
		Textilien:	13,40 $
	Kauft:	Baumwolle:	5,40 $
		Wolle:	5,70 $
		Edelholz:	14,50 $
		Seide:	11,30 $
		Tabak:	29,80 $
		Gewürze:	25,70 $
New Orleans:	Bietet:	Textilien:	12,70 $
	Kauft:	Seide:	12,30 $
		Maschinen:	153,90 $
New York: (Werft)	Bietet:	Waffen:	69,00 $
		Maschinen:	144,20 $
	Kauft:	Edelholz:	13,50 $
		Kautschuk:	22,20 $
		Salpeter:	26,00 $
		Seide:	12,40 $
		Kohle:	9,80 $
Puerto Bello:	Bietet:	Kaffee:	14,40 $
	Kauft:	Textilien:	15,70 $
Rio de Janeiro:	Bietet:	Kakao:	13,50 $
		Kohle:	5,50 $
	Kauft:	Maschinen:	160,10 $
		Werkzeug:	11,70 $
San Franzisko:	Bietet:	Maschinen:	142,10 $
		Werkzeug:	94,20 $
	Kauft:	Wein:	6,20 $
		Früchte:	19,50 $
		Kaffee:	12,50 $

		Tabak:	29,80 $
		Kohle:	10,10 $
		Zucker:	21,40 $
Savannah: (Werft)	Bietet:	Tabak:	23,10 $
		Baumwolle:	4,60 $
	Kauft:	Maschinen	
		Elfenbein:	

Afrikakarte:

Aden:	Bietet:	Kaffee:	8,50 $
	Kauft:	Waffen:	117,60 $
		Wein:	6,30 $
Akkra:	Bietet:	Edelholz:	10,00 $
		Elfenbein:	60,50 $
	Kauft:	Werkzeug:	111,30 $
		Waffen:	84,00 $
Lagos:	Bietet:	Kohle:	5,10 $
	Kauft:	Werkzeug:	123,20 $
Luanda:	Bietet:	Kautschuk:	17,30 $
		Edelholz:	9,30 $
	Kauft:	Textilien:	15,70 $
Kapstadt: (Werft)	Bietet:	Kohle:	4,20 $
		Zucker:	12,00 $
	Kauft:	Maschinen:	165,20 $
		Textilien:	15,90 $
		Tee:	16,50 $
		Tabak:	19,20 $
		Wein:	4,80 $
Mocambique:	Bietet:	Gewürze:	14,20 $
		Elfenbein:	61,00 $
	Kauft:	Werkzeug:	127,00 $
		Wein:	6,30 $
Tanga:	Bietet:	Pflanzenöl:	2,40 $
	Kauft:	Werkzeug:	127,00 $
		Waffen:	116,40 $

Asienkarte:

Bombay (Werft)	Bietet:	Baumwolle:	3,70 $
	Kauft:	Werkzeug:	123,20 $
		Maschinen:	168,10 $
		Textilien:	17,80 $
Diu:	Bietet:	Tabak:	13,50 $
		Baumwolle:	3,60 $
	Kauft:	Textilien:	17,80 $
Kolombo:	Bietet:	Kautschuk:	11,30 $
	Kauft:	Werkzeug:	123,20 $
Macao: (Werft)	Bietet:	Seide:	9,30 $
	Kauft:	Maschinen:	163,10 $
		Textilien:	16,50 $
		Wein:	7,40 $
Mandao:	Bietet:	Gewürz:	13,50 $
		Salpeter:	15,50 $
	Kauft:	Werkzeug:	120,90 $
Melbourne:	Bietet:	Maschinen:	142,10 $
		Textilien:	13,00 $
	Kauft:	Kautschuk:	15,70 $
		Wein:	7,30 $
		Elfenbein:	68,80 $
		Früchte:	24,10 $
Perth:	Bietet:	Kohle:	6,60 $
	Kauft:	Werkzeug:	138,20 $
		Textilien:	14,40 $
Rangoon:	Bietet:	Baumwolle:	3,70 $
		Edelholz:	9,30 $
	Kauft:	Textilien:	15,70 $
Shanghai:	Bietet:	Kohle:	4,20 $
	Kauft:	Werkzeug:	131,10 $
		Maschinen: 167,80 $	
		Textilien:	16,50 $
Sidney: (Werft)	Bietet:	Wolle:	3,10 $
		Zucker:	12,20 $
	Kauft:	Tee:	15,40 $
		Edelholz:	10,10 $
		Früchte:	24,10 $
Singapore:	Bietet:	Kautschuk:	11,30 $
		Kaffee:	13,90 $
	Kauft:	Textilien:	16,80 $
		Werkzeug:	120,90 $

Anmerkung:
Einige Waren sind nicht immer (sondern nur in bestimmten Abständen) vorhanden.

cher. Auf dem Weg nach Kapstadt sollte man mit seinen Seglern unbedingt den großen Bogen über den Navigationspunkt nahe Brasilien machen, sonst verliert man bis zu einen Monat durch ungünstige Strömungen. In Kapstadt wird dann alles verkauft und Kohle eingekauft, die nach Le Havre geschippert wird (diesmal ohne großen Bogen, immer dicht an der Küste entlang). In Le Havre kann nochmal Wein für Hamburg gekauft werden, muß aber nicht sein. Sonst geht's direkt nach London.
Der Abwechslung halber kann man auch mal mit Textilien nach Luanda (wenn dort nicht gerade Unruhen herrschen) und zurück mit Edelholz nach Liverpool oder Hamburg segeln.
Wenn man dann bald ein zusätzliches Dampfschiff sein eigen nennt, sollte man von Kapstadt aus mit dem Wein (es lohnt sich übrigens, in Kapstadt eine Filiale einzurichten) nach Melbourne fahren (Zwischenstopp in Perth), dort Textilien erwerben und in Colombo, Bombay abstoßen und dann in Rangoon Edelholz kaufen, nach Kapstadt bringen, einlagern und von dem zweiten Schiff nach Europa bringen lassen, das wiederum Wein für Mel-

bourne mitbringt. Statt eines Zweitschiffes kann man natürlich auch sein Erstschiff gegen ein neues, größeres eintauschen (aber dann vor dem 31.12. verkaufen und nach dem 31.12 neu erwerben, von wegen der Steuer!). Damit kann man dann gut weitere Touren unternehmen, sollte aber auf ein etwas gemischtes Warenangebot achten, da kaum ein Hafen hunderte von Tonnen Maschinen oder gar tausende von Tonnen Wein gebrauchen kann.

Dampfschiffe haben keine Probleme mit Flauten und weniger Probleme mit Stürmen und Strömungen, dafür ist ihre Reichweite eingeschränkt. Man gelangt zum Beispiel nicht (mit dem kleinen Dampfschiff) von Shanghai über den Pazifik nach Los Angeles oder San Franzisko, und auf der Europa-Kapstadt-Route muß in Akkra oder Lagos Zwischenstation gemacht werden, was bei Unruhen in den dortigen Städten schnell einen Verlust bedeutet.

Vorsicht ist auch bei allen Fahrten von Kapstadt aus nördlich an der östlichen Küste Afrikas geboten. Trotz gegenteiliger Behauptung im Handbuch (Karte Sturmgefährdung) ist es auch im Winter bzw. Frühjahr nicht ungefährlich, dort entlangzufahren. Stürme können das Schiff so sehr beschädigen, daß eine Fahrt nach Aden Monate dauert - und dann gibt es dort keine Werft. Besser den Wein nach Melbourne bringen als hoch nach Aden oder Mozambique (dort sind Unruhen oder gar Aufstände anscheinend an der Tagesordnung).

An der Ostküste Amerikas herumzuschippern lohnt sich eigentlich kaum. Zwar kann man Maschinen von New York nach New Orleans, Textilien von dort nach Puerto Bello und dann Kaffee zurück nach New Orleans bringen, aber das wäre es dann auch schon. Und Unruhen in Puerto Bello oder Habana sind auch nicht selten. Allenfalls kann man noch von Europa nach Cayenne mit Werkzeug (wenn an der afrikanischen Westküste wieder einmal Unruhen herrschen) und von dort zurück mit Edelholz fahren, aber die doppelte Atlantiküberquerung dauert lange und besonders auf dem Rückweg über Nordamerika (wegen der Strömungen) drohen Stürme. Ähnliches gilt für die "Superroute" mit Kohle von Kapstadt nach San Francisco. Der Gewinn ist zwar ganz brauchbar, aber man muß um Kap Horn (Trara, Trara, ein Kaphornist!) und dann die ganze Amerikaküste rauf. Von da aus gibt es nur noch einen Weg, nämlich rüber nach Asien - zurück steht die Strömung lange Strecken gegen das Schiff.

Also Maschinen laden und nach Macao, und dann... Das alles bringt es nur, wenn man über große, schnelle Schiffe verfügt und immer rechtzeitig im Heimathafen sein kann, um die Steuer abzuliefern - wer läßt schon wertvolles Kapital jahrelang im Lager, nur um für die Steuer vorzusorgen? Man sollte Schiffe nicht zu lange benutzen (nicht länger als vier oder fünf Jahre), weil die Reparaturen sonst jeglichen Gewinn aufzehren. Besser früh gegen größere, schnellere, bessere Schiffe eintauschen (wenn der Gewinn reicht) oder wenigstens gegen eine neuere Ausgabe des alten Schiffes. Eine Ausnahme zu dieser Regel siehe unten.

Zwei Schiffe sind auch nicht schlecht, aber bei einer noch größeren Anzahl verliert man leicht den Überblick (da hat man gerade das eine Schiff abgefertigt, denkt nicht lange nach, drückt auf den Kalender - dabei dümpelt auf der anderen Seite der Welt noch ein Kahn, der gerade den Hafen erreicht hat!) und außerdem dauert es besonders bei mehreren Spielern ewig, bis mal ein Schiff ankommt (das war schon bei "Ports of Call" so, ist hier aber noch schlimmer). Außerdem kann man dann nicht so schnell größere und schnellere Schiffe kaufen. Und darum geht es einem doch, nicht wahr?

Einige Waren sind mit den langsamen Schiffen, die man zunächst hat, nicht empfehlenswert, weil sie auf längeren Fahrten (die meist notwendig sind, um überhaupt Abnehmer zu finden) verderben: Kautschuk, Baumwolle, Früchte etc.

Günstig, weil unverderblich, sind Edelholz, Wein, Textilien, Maschinen, Werkzeug, Kohle. Allgemein wirft Wein immer den größten Gewinn bezogen auf den Einsatz ab, da er billig ist und große Mengen in die Schiffe passen. Außerdem gibt es viele Häfen, die Wein kaufen.

Natürlich gibt es auch ein paar Möglicheiten, durch Pfuschen reich zu werden. Da wäre zunächst der Seelenverkäufer: man fährt ein Schiff (beispielsweise gleich den ersten kleinen Schoner) so lange, bis er auseinanderfällt. Statt ihn zu reparieren (kostet vielleicht 1500 Dollar) verkauft man ihn für den Schrottpreis (Brennholzpreis wäre wohl besser) von 200 Dollar und kauft ihn ein paar Tage später für vielleicht 900 Dollar neu aufgearbeitet zurück.

Noch besser war allerdings, was dem Schreiber in Kapstadt passierte: "Seelenverkäufer für 200 Dollar verkauft, nach gebrauchten Schiffen geguckt und tatsächlich meinen alten Kahn für 0, in Worten NULL, Dollar angeboten gesehen. Den gekauft, vier Tage gewartet (der wird tatsächlich noch in Ordnung gebracht!) und dann wieder für 200 Dollar abgestoßen.

Wer nicht auf diese ziemlich öde Art Knete machen will, kann ihn zwischendurch mit Kohle irgendwohin schippern lassen, mit was anderem beladen zurück und dann, wenn er so richtig ramponiert ist, wieder für 200 Dollar verkaufen... und so fort, bis ans Ende aller Tage.

Das zweite ist die Ausbeutertour. Die kann man auch im Notfall anwenden, wenn ein Schiff irgendwo hängenbleibt, weil die Mannschaft keine Heuer bekommen hat und dummerweise auch keine Ware mehr an Bord ist. Einfach die alte Mannschaft rausschmeißen und eine neue Spitzencrew anheuern, damit hinfahren, wo man hin will und sie gleich wieder rausschmeißen. So bezahlt man für die alte Mannschaft nichts und für die neue auch nichts und bekommt als Geschenk noch eine Fahrt mit besten Leuten! Das müssen schon ungewöhnliche Seeleute sein, die sich nicht einmal rächen und den Kahn auseinandernehmen.

Die Liste mit den Kaufs- und Verkaufspreisen in den verschiedenen Häfen schickte uns übrigens Thorsten. ■



HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich. Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. (Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.)

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

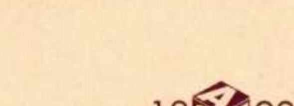
Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

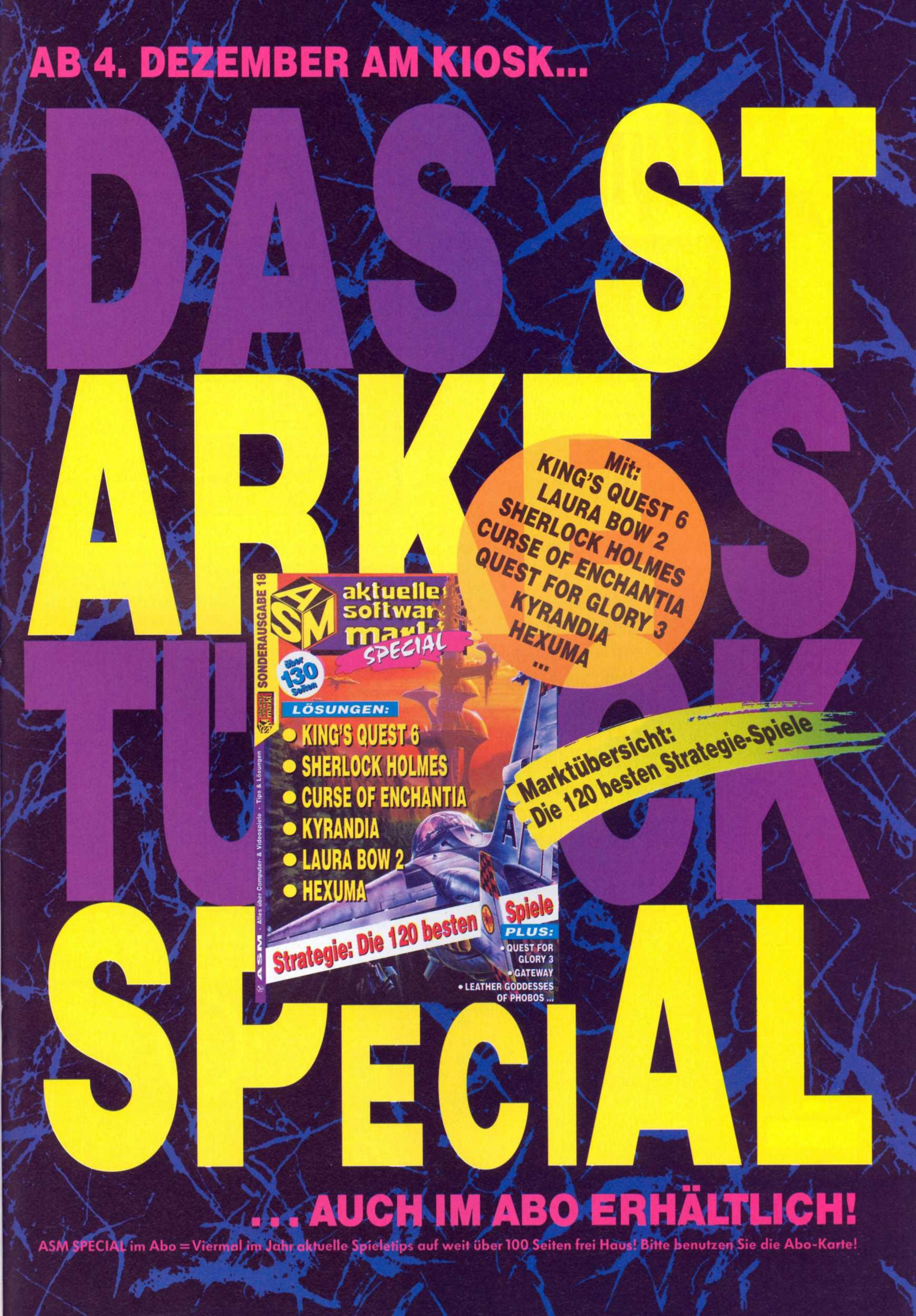
Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut. So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

Michael



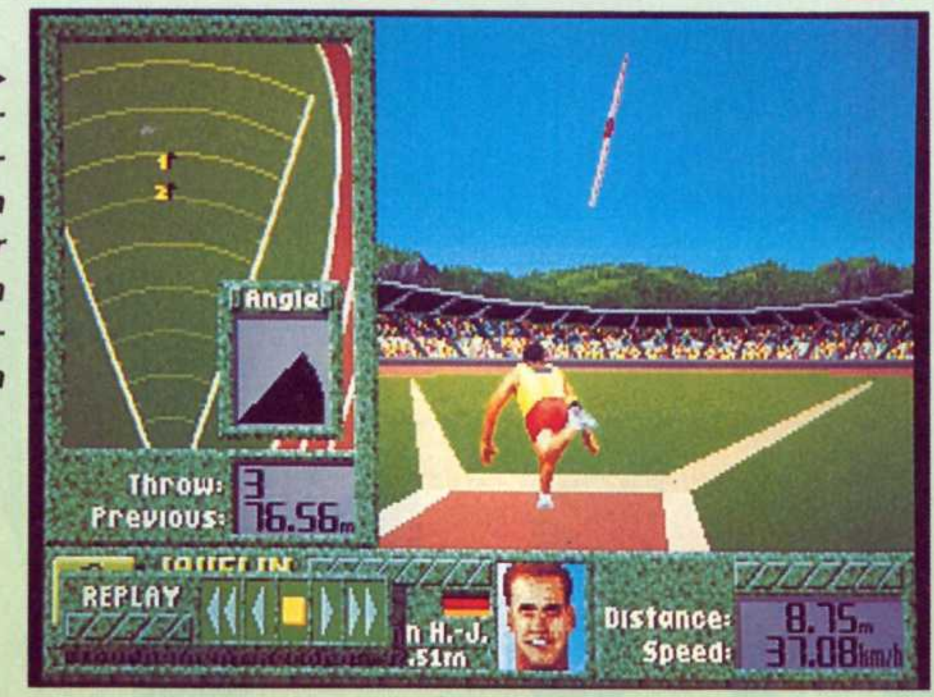

AB 4. DEZEMBER AM KIOSK...
DAS ST
ARKES
TÜCK
SPECIAL
Mit:
KING'S QUEST 6
LAURA BOW 2
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
QUEST FOR GLORY 3
KYRANDIA
HEXUMA
...
Marktübersicht:
Die 120 besten Strategie-Spiele
SONDERAUSGABE 18
aktueller software markt
SPECIAL
über 130 Seiten
LÖSUNGEN:
KING'S QUEST 6
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
KYRANDIA
LAURA BOW 2
HEXUMA
Strategie: Die 120 besten Spiele
PLUS:
QUEST FOR GLORY 3
GATEWAY
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS ...
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



Olympischer Doppelsieg

SUMMER CHALLENGE

System: **PC** *(mind. AT mit 10MHz, Platte, unterst. VGA, AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Accolade**, USA, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: läuft auch unter Windows 3.x.



▶ *Phantastische Animationen nicht nur beim Speerwerfen*

Das Feuer der 24. Olympischen Sommerspiele ist längst erloschen, die letzten Reibereien unter Sportlern und Verbänden beseitigt. Langsam aber sicher nähern wir uns der schönen, aber kalten und hoffentlich mal wieder weißen Jahreszeit - dem Winter. Obwohl gar nicht recht in die Zeit passend, kommt nun endlich der langersehnte, sommer-olympmische Beitrag von ACCOLADE auf den Markt, der einiges erwarten läßt.

Es ist schon kurios: Ein Softwarehaus nach dem anderen versucht zwanghaft, ein Spiel passend und vor allem rechtzeitig zur Olympiade fertigzustellen - wobei dieses Jahr die Programme ausnahmslos schlecht ausfielen -, doch die Jungs & Mädels von Accolade lassen sich alle nur denkbare Zeit damit. Ergebnis: Jetzt, im November, also einige Monate nach Ende der olympischen Saison, ist Summer Challenge nach längerem Warten fertig und verspricht - ähnlich wie *Winter Challenge* - ein durchschlagender Erfolg zu werden.

Ganze zehn menschliche 'Sportler' dürfen zu den *Accoladeschen Spielen* reisen. Können nicht gar so viele Kumpels zusammenkratzt werden, übernimmt der Rechner die übrigen Athleten, dessen sportlichen Fähigkeiten in drei Stufen gegliedert sind. Somit haben auch weniger talentierte Spieler die Aussicht auf die ein oder andere (Gold-)Medaille. Angetreten wird in acht Disziplinen, und so begibt sich unsere, aus Pixeln bestehende Gold-Hoffnung an den ersten Start. Vorher muß sie jedoch noch das Eröffnungszeremoniell mitsamt flatternden Brathühnchen über sich ergehen lassen.

Die erste Station führt uns übers Oval einer Holzbahn, nämlich zu einer Sportart, die bereits bei den ersten Spielen der Neuzeit ausgetragen wurde: dem *Rad-Sprint*. Eine Knochenarbeit, sage ich Euch, denn der über vier Runden dauernde Wettkampf verlangt nicht nur Geschick beim Ansteuern der Ideallinie, sondern auch stetiges, schnell hintereinanderfolgendes Drücken der Enter-Taste *(bzw. des Joystick-Buttons)*. Nur so sind Höchstgeschwindigkeiten möglich. Als knapper Zweiter mit zwei Zehnteln Vorsprung zum Dritten kommt unser Sportler - nennen wir ihn einmal Max - ins Ziel und begibt sich erschöpft zur nächsten Herausforderung, dem *Bogenschießen*. Ein ruhiges Händchen wird verlangt, und das hat Max. Elegant zieht er Pfeil für Pfeil aus dem Köcher - die Animation ist wirklich phantastisch - und liegt nach vier Durchgängen sicher auf Platz eins. Gold ist ihm sicher.

Das Warten lohnte sich

Arge Probleme tun sich beim *400-Meter-Hürdenlauf* auf, bei dem - wie beim *Rad-Sprint* - Tempo durch Hämmern auf 'Enter' oder Stick-Knopf erzielt wird. Bereits an der ersten Hürde gerät Max ins Straucheln, läuft auf die zweite zu, kann jedoch den Absprung nicht mehr rechtzeitig koordinieren und stürzt mitsamt Hürde zu Boden, wo er verzweifelt liegen-



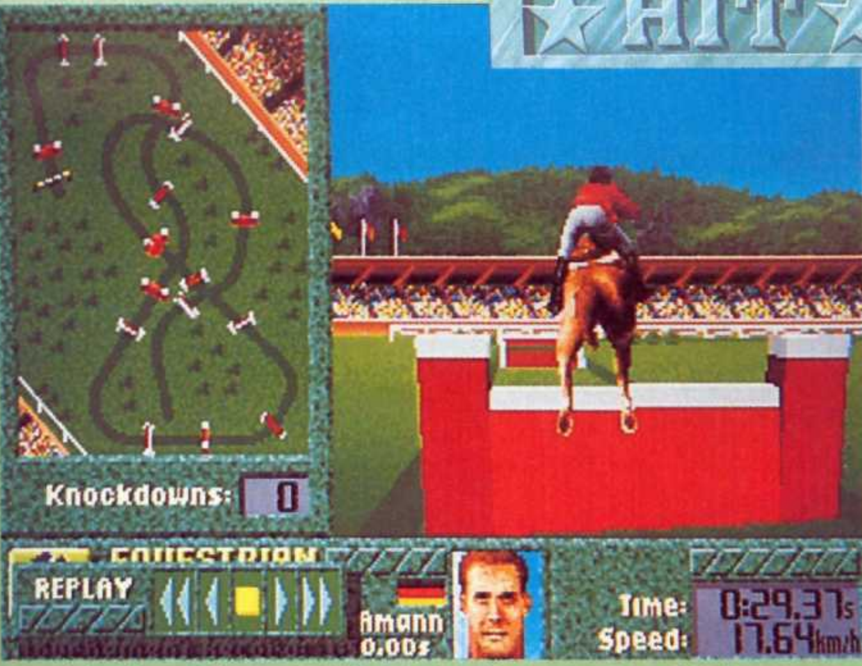
▶ *Mit etwas Glück und einer ruhigen Hand sind Höchstwertungen möglich*

Sport

bleibt. Kopf hoch - weiter geht's mit *Springreiten*. Der Spieler vorm Bildschirm beobachtet Max und Gaul von hinten, wie auch bei allen anderen Disziplinen. Sehr schön gehen beide über das erste Hindernis hinweg und auch sonst hält sich Max gut im Sattel. Bis, ja bis dieser fatale Fehler vor der Zweifachen Kombination gemacht wird und 'Fury' seinen Reiter höchst elegant abwirft. Ende Gelände! Das 'Runterholen' einer Stange wird selbstverständlich mit Strafpunkten geahndet.

Eine Augenweide der *Hochsprung*: Eine derart realistische Animation - und dies gilt für sämtliche Sportarten - hat der Bits & Bytes-Sportler noch nicht gesehen. Da mag man beinahe vergessen, daß das ja gar keine Fernsehübertragung ist: Ordentlich und höchst realistisch 'flopt' Max über 2,20 Meter und rollt erstklassig auf der Matte ab. Leider reicht ihm diese Leistung nur zu einem dritten Platz, an 225 cm scheiterte er kläglich.

„Summer Challenge - das faszinierendste und realistischste Sportspiel Marke 'Olympia' aller Zeiten“



▲ Das höchste Glück der Pferde...

▲ ... ist der Reiter auf der Erde.

Aufs kühle Naß eines Wildbachs begibt sich unser Vertreter beim *Wildwasser-Kajak*. Das Ziel erreicht er mit Hängen und Würgen *(des öfteren schien eine Kollision mit Randfelsen unumgänglich)*, aber dank saftiger Strafzeiten für das Auslassen von Toren bzw. der Beschädigung der Stangen sieht er sich nicht auf dem Treppchen, sondern auf dem zehnten Rang wieder. Eine wirklich knifflige Disziplin! Offensichtlich demotiviert macht er sich mit seinem verlängerten Paddel an den *Stabhochsprung*, um letztlich bei 5,20 Metern zu scheitern und

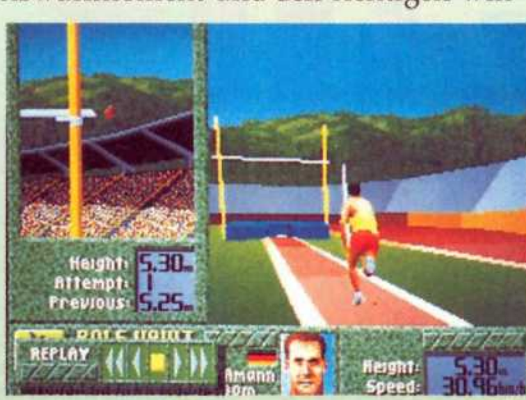


◀ Schafft er's, oder schafft er's nicht?.

den undankbaren vierten Platz zu belegen, was ihn in der Gesamtwertung um zwei Plazierungen rutschen läßt.

Summer Challenge macht süchtig

Bliebe das achte und letzte sportliche Ereignis, in dem es auf Geschwindigkeit, Abwurfmoment und den richtigen Win-



Ein guter Anlauf ▶ ist enorm wichtig

ASM HIT

kel ankommt: der *Speerwurf*. Max hat großes Glück, erwischt den richtigen Winkel, übertritt nicht und hatte großartigen Schwung. Mit über 93 Metern in dieser Disziplin und einem tadellosen Bewegungsablauf ist Gold gesichert. Mit einem zufriedenstellenden Platz drei in der Gesamtwertung verabschiedet sich Max von der Bildfläche und gewährt Einblick ins Stadion, wo nun die Abschlußfeierlichkeiten stattfinden.

Wenngleich die Steuerung nicht gerade vor Ideenreichtum strotzt - SC spielt sich in manchen Disziplinen beinahe wie *Decathlon*, bei dem der Stick gerüttelt werden muß -, kann es voll und ganz überzeugen, ja regelrecht faszinieren. Was die Grafiker in Sachen Animation geleistet haben, grenzt hart an Perfektionismus. Noch nie sah man detailliertere, realistischere *(digitalisierte)* Bewegungsabläufe der Sportler. Man weiß gar nicht, welche Disziplin diesbezüglich am tollsten ist.

Mir persönlich hat's neben dem Hochsprung das Pferdespringen angetan. Erstklassige Animationen, vom Jackenzipfel bis zum Pferdeschwanz, vermitteln nicht nur hier den Eindruck, man sähe eine TV-Übertragung. Hübsch auch die gezeichneten Hintergrund-Grafiken.

Martin meint:

Woooh! Was für eine Animation! Da glaubt man echt, man befindet sich im Olympiastadion. Summer Challenge ist ein Sportspiel der Superlative. Wer wird sich denn da noch selber auf die Aschenbahn stellen?

»SEHR GUT«



▲ Wildwasser-Kajak mit all seinen Tücken

Stadion, Wettkampfanlagen etc. sind alle in Polygon-Grafik gehalten, die wie die Animationen schnell und flüssig ist. Das Beste daran: Selbst auf 286er-Kisten mit gerade einmal 16 Meilen/h ist alles ausreichend flüssig und schnell. Allein dieser Tatsache wegen gebührt den GFX-Leuten eine Goldmedaille. Und auch



▲ Kräfteraubend: der Rad-Sprint

wenn's keiner glauben mag: Selbst mit 10MHz ist das Game passabel spielbar!

Nicht berauschend fiel die Musik aus, dafür gehen die zahlreichen digitalisierten Soundeffekte voll in Ordnung, die für zusätzliches Flair sorgen. Bliebe noch zu erwähnen, daß das Programm beliebig viele Turnierstände und Rekorde automatisch speichert und sämtliche Sprünge, Läufe etc. ebenfalls für immer und ewig gesichert werden können. So kann jede sportliche Leistung später nochmals genau studiert werden.

Das lange Warten hat sich also bezahlt gemacht, denn niemals zuvor sahen wir ein realistischeres und grafisch anspruchsvolleres Spiel zum Thema Olympia. Mit Winter- und Summer Challenge ist Accolade in diesem Jahr somit ein Doppelsieg ohne Gleichen gelungen.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Animation	12
Sound/Effekte	8/9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

whiiiiioummm

Welcher Motorradfahrer hätte keine Lust, einmal auf 'ner Rennstrecke ein bißchen Gummi zu lassen. Aber welcher Biker hat schon die Chance dazu? Ab jetzt alle Amigabesitzer!





▲ Über 20 Strecken darf mit Hochgeschwindigkeit gejagt werden



▲ Fast schon ein Rollenspiel: Unterschiedliche Charaktere

NO SECOND PRIZE

System: **Amiga**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Thalion**, Muster von: **Hersteller**.

ASM HIT

Vergeßt einfach alles, was Ihr bisher in Sachen Motorradsimulation gesehen habt, nehmt den ganzen Krempel und tretet ihn in die Tonne. **Thalion** aus Gütersloh bringt Euch Biker's Heaven ins Haus. **No Second Prize** heißt das gute Stück und kann vom Intro bis zum Schluß begeistern. Nur Perfektionisten können da noch die - zugegeben - arg grobgeschnittene Grafik bemäkeln. Aber bei den Geschwindigkeiten, mit denen bei NSP gefahren wird, hat eh' kein eingefleischter Zweiradfetischist noch einen Blick für die Schönheit der Maschinen. Die Jungs von Thalion haben ganze Arbeit geleistet. Eine schnellere und flüssigere Grafik gab es bis jetzt noch nicht.

Aus der Fahrerperspektive geht es über knapp zwei Dutzend Rennkurse, die in groben Zügen Originalrennstrecken nachempfunden wurden und im Schwierigkeitsgrad von einfach bis mittel reichen; vom Klassiker Hockenheim bis Imola ist alles dabei. Und damit es auch nicht zu einfach wird, gibt es auf zahlreichen Strecken ordentlich viele Hindernisse. Hintergrund ist ein Motorrad, das es nur noch einmal auf dieser Welt gibt. Sechs ultrareiche Leute wollen alle diese Maschine haben. Da sie aber so reich sind, ist da mit Kohle nix zu wollen, also fahren sie es aus. Wer nach der kompletten Saison die meisten Punkte hat, bekommt statt eines Pokals eben diese Traumkiste. Sollte einmal eine Meisterschaft gewonnen sein, ist die Motivation noch lange nicht raus. In der nächsten Saison wird die Rundenzahl von 6 auf 10 angehoben und die Mitstreiter sollen etwas schneller unterwegs sein. Die FahrerInnen *(immerhin sind zwei flinke Frauen dabei)* haben allesamt unterschiedliche Eigenschaften. So richtig rollenspielmäßig ist der eine ein Kurvenjäger, und der andere ein Tiefflieger auf den Geraden. In insgesamt sechs Werten unterscheiden sich die Piloten. Vor allem die Rollenspielern als Hitpoints bekannte Trefferzahl bis zum Totalschaden dürfte genug Stoff zum Ausprobieren geben. Für Extras gibt es Rundenrekordlisten *(speicherbar)*, Kameraverfolgungsjagden aus vier verschiedenen Perspektiven und speicherbare Spielstände. Den Kennern in Sachen Sturz wird ein ganz besonderer Leckerbissen geboten: die physikalischen Gesetze eines Crashs wurden exakt ausgelotet. Genauso genial ist der Soundtrack zu diesem Game: Treibender Beat, knallharte Funkgitarre mit Wah-Wah-Effekt und knackiger Bass.

»Diese Geschwindigkeiten gab es bis jetzt nur mit der FFWD-Taste eines Videorekorders«

Lange Winterabende haben jetzt wieder einen Sinn, während sich meine Harley unter ihrer Plane vor Eifersucht krümmt. Leute, laßt Euch nicht von der schlichten Grafik täuschen - dieses Game ist sein Geld bis auf den letzten Pfennig wert. Schrott- und B.....-freie Saison.

Marcus Höfer

Achim meint:

Mit No Second Prize schmeißt Thalion ein Motorrad-Rennen der absoluten Spitzenklasse auf den Markt, das seinesgleichen sucht. Vergleicht man das vor kurzem erschienene 'Red Zone' von Psygnosis mit NSP, so kann das Programm von der Insel nur noch mit einem 'sehr mangelhaft' abgetan werden. Vielleicht sollten die Psygnosis-Jungs einmal einen Programmierkurs bei Thalion belegen - schaden kann's bestimmt nicht!

»SEHR GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	8
Sound	11
Realitätsnähe	11
Motivation (für Biker)	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

FUNNY-SOFTWARE

©

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, **7000 Stuttgart-Feuerbach**

Schreiberstr. 18, **7800 Freiburg** • Georgswall 3, **3000 Hannover**

Storchenstr. 5b, **7080 Aalen** • Wallstr.21 (Altstadt), **4000 Düsseldorf**

Neueröffnung! Georgswall 3 3000 Hannover Tel.: 0511 / 32 17 96

Neueröffnung! 4000 Düsseldorf Wallstraße 21 Altstadt Tel.: 0211 / 13 19 79

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: München
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	12-18 Uhr
069/613282	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	089/761908

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Ab 1.10. NEUERÖFFNUNG: DÜSSELDORF • WALLSTRASSE 21

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
ATAC	-	-	99,95
A.T.P. Airline	-	-	87,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
Air Bucks	79,95	a.A.	82,95
Air Support	64,95	-	-
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
Airline	-	-	72,95
Amberstar	81,95	81,95	-
Apydia	72,95	-	-
Ashes of Empire	92,95	-	a.A.
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle	74,95	74,95	79,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Beast 3	73,95	-	-
Betrayel of Kond.,Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Birds of Prey	74,95	-	99,95
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Car Driver	a.A.	a.A.	a.A.
Carl Lewis Chall.	69,95	-	78,95
Castles	72,95	-	79,95
Castles Data Disk	-	-	44,95
Castles of Dr. Brain	88,95	-	88,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Championship Manager	72,95	-	-
Crazy Cars 3	65,95	-	-
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Half	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Epic	72,95	-	78,95
Espania	79,95	-	92,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
Exodus 3010	78,95	-	-
F 117 A Nighthawk	-	-	88,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
First Samurai	-	-	73,95
Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	-
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gateway	-	-	84,95
Global Effect	84,95	-	89,95
Gobliins	72,95	-	72,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	74,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Harrier Jump Jet	-	-	114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Heimdall dt.	74,95	84,95	89,95
Hexuma	92,95	-	92,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95
Hook	72,95	-	78,95
Hoi	64,95	-	-
Humans	a.A.	a.A.	a.A.
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Jaguar XJ 220	64,95	a.A.	-
Kings Quest 5 dt.	86,95	-	99,95
Knights o.t. Sky	87,95	87,95	94,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Legend	72,95	72,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings	67,95	-	-
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus Espr.Tur. Chal.2	69,95	69,95	-
Lotus M 200	a.A.	a.A.	a.A.
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	87,95
Mad TV Data	-	-	26,95
Magic Candle II	-	-	78,95
Mantis	-	-	107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 3 dt.	89,95	-	89,95
Might & Magic 4	-	-	79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monkey Island II dt.	89,95	-	89,95
Myth	65,95	-	-
Pacific Islands	72,95	72,95	78,95
Paladin II	73,95	-	89,95
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
PGA Tour Golf Plus	78,95	-	82,95
Pinball Dreams	67,95	-	73,95
Planets Edge dt.	-	-	89,95
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-

Neu! Neu! Neu!
Funny Software in 4000 Düsseldorf
Wallstraße 21 (Altstadt)
Tel.: 0211 - 131979

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Hits	64,95	-	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Premiere	73,95	-	a.A.
Psyborg	64,95	-	-
Psycho Soccer	64,95	-	72,95
Push over	64,95	64,95	72,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Red Zone	72,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Shadow of the Best 3	73,95	-	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Sim Earth(e)	96,95	-	a.A.
Sim Ant dt.	89,95	-	89,95
Space M.A.X.	72,95	-	78,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Special Forces	87,95	87,95	98,95
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Star Treck	-	-	78,95
Steel Empire	78,95	78,95	84,95
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Super Hero	74,95	-	a.A.
Task Force	-	-	107,95
The Two Towers	-	-	81,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of.Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Ultima Under World	-	-	89,95
Uncharted Water dt.	-	-	114,95
V for Victory	-	-	117,95
Vroom Data	44,95	44,95	-
Vikings	73,95	a.A.	a.A.
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	79,95
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardy 7	-	-	92,95
Wizkid	65,95	-	a.A.
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

PC Power Pack
386DX, 25MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor
1x 3,5 LW/ 1x 5 1/4 LW + Civilisation +
Gunship 2000 + MS-DOS 5.0 Preis komplett DM 2989,00

Joysticks:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

Joysticks PC:

Thustmaster	DM	199,00

'Zubehör:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis-Ware Maus	DM	79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM	99,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Mega Maus (280 Dpi)	DM	59,00
Volloptische Maus	DM	119,00
Crystall Trackball	DM	114,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Sunnyline Mouse	DM	79,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf:
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN

3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500	**DM**	**144,00**
3,5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung



Buck Rogers-Pack

Buck Rogers 1&2

Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

PC-Sport-Pack

Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25') **99,-**

Kick Off 2-Pack



Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.

Fußball-Freude

Amiga **59,95**

Lexicross

Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**

EA-Shirt

Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Vorderseite

Rückseite

Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-902

Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**

Turrican-Shirt!

Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Amiga **39,95**

Rettet die Lemminge!

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:
(Amiga)

nur **69,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

nur **79,95**

ELECTRONIC ARTS®

Bard's Tale Trilogy

PC (5,25") nur **49,95**

Virgin-Pack

PC 5,25", Realms & Supremacy

nur **49,95**

Amiga: Wonderland & Realms **39,95**

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force.

nur 3,5"

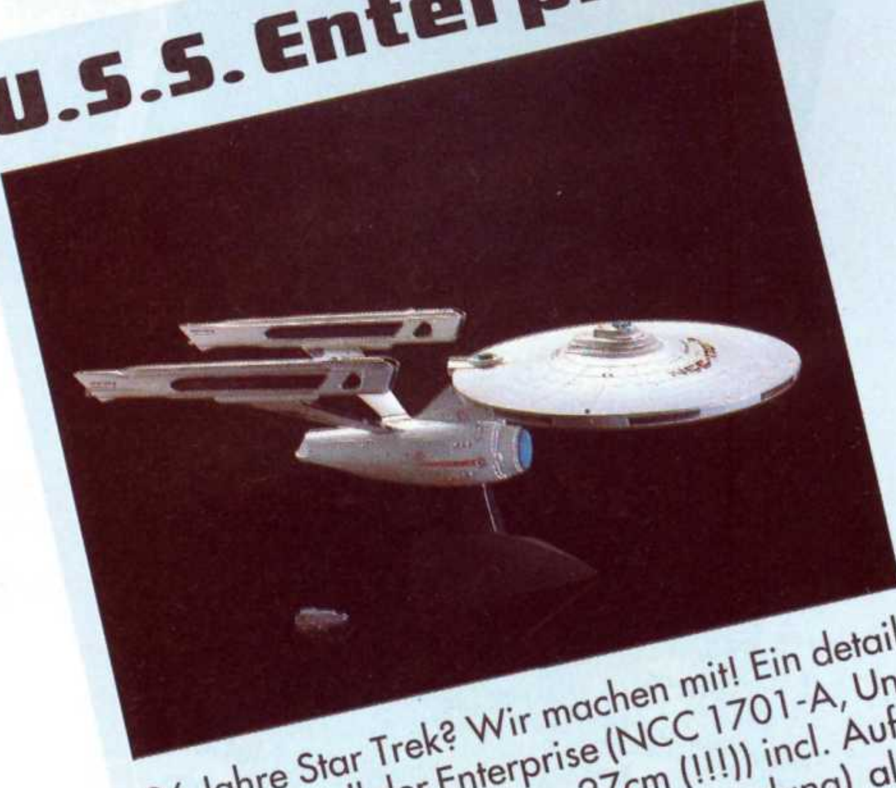
nur **99,–**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

Monster Business (Amiga/ST) 29,95
Lethal Excess (Amiga/ST) 29,95
Loopz (Amiga) 29,95
Black Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") 49,95
Super Off Road (C64, Atari ST, Amiga) 49,95
Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) 24,95
Turrican (ST) 19,95
M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") 24,95
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) 25,–

U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

NCC-1701-A fürs Regal!

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb!

nur **21,–**

Lucasfilm-Koffer



Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!

Amiga & PC 3,5" **99,–**

Bitmap-Shirt

... man gönnt sich ja auch sonst alles!

Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!



Vorderseite — Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK



NEU!



APIDYA Soundtrack:

Apidya Score :		
1. INTRODUCTION :	Apidya Theme	5:14
2. LEVEL 1 :	War At Meadow's Edge	4:41
3. LEVEL 2 :	The Pond	4:37
4. LEVEL 3 :	Sewer's Blast	4:24
5. LEVEL 4 :	Techno Party (Ultraworld Mix)	5:18
6. LEVEL 5 :	Boss Panic	4:06
7. CREDITS :	Credits (Credits Mix)	6:01
8. HISCORE :	Game Over	4:41
Special Bonus Tracks:		
9. DEVOTION :	Crazy Lover	4:55
10. POINT ONE :	Trip Like That (The Nite The Girls Freaked Out)	4:15
11. OVERDUB :	Freedom is Indivisible (Global Cut)	6:45
12. 3RD DIMENSION :	Breakout (Kryptonite Mix)	5:06
13. MERLAND :	Theme From Merland	6:01
Excerpt from 'Das Schwarze Auge':		
14. DAS SCHWARZE AUGE :	Blade Of Fate	6:26
Total playing time:		**73:19**

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinster Musik!

nur **24,95**







Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...

Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!

26,95

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundttool) & Circus Attractions

Ultima V (C64) 49,95

ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95



WETTBEWERB

Hot Stuff

Gerade einmal 4 Jahre hat's gedauert, und der Wial-Versand wurde von Euch laut letzter ASM-Umfrage zur '4ma mit dem besten Service' gekürt. Für die Gröbenzeller mehr als nur 1 Grund zum Feiern. Damit auch Ihr bald feiern könnt, schmeißen die Jungs & Mädels 60 brandheiße Sachen unters Volk - Ihr müßt nur etwas Glück haben und folgende Fragen richtig beantworten:

1. Hat der Wial-Versand nur 4 oder gar ganze 11 Jahre benötigt, um sich in der Jahresumfragen-Beliebtheitsskala auf Platz 1 zu schlagen?

2. In welchem Bundesland liegt Gröbenzell?

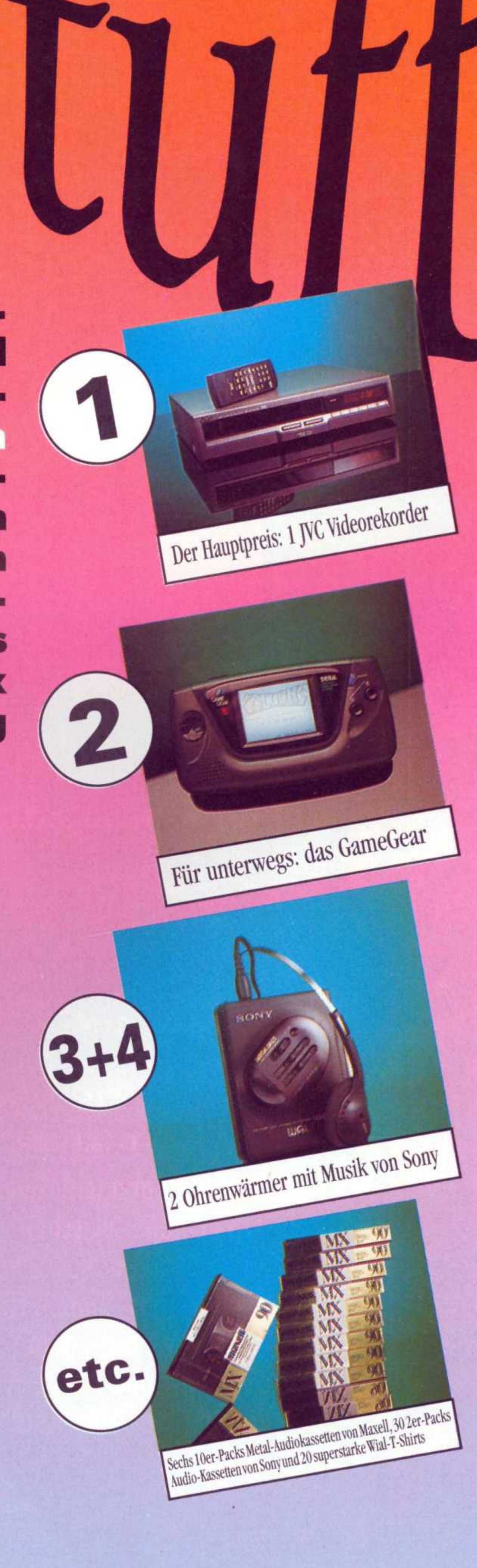
3. Auf welchen Seiten befindet sich das Inserat von Wial in dieser ASM, und für wieviele Systeme wird Hard- und Software angeboten?

Karte an:

ASM
WIAL
Postfach 870
3440 Eschwege

Rechtsweg? Ausgeschlossen!

Einsendeschluß: 31.12.'92

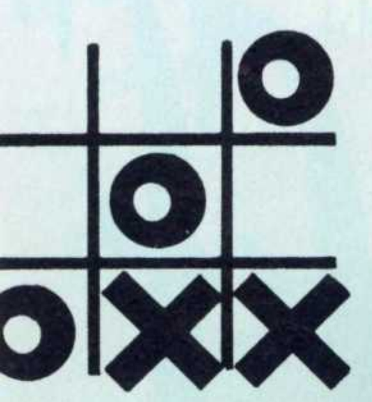


Der Hauptpreis: 1 JVC Videorekorder

Für unterwegs: das GameGear

2 Ohrenwärmer mit Musik von Sony

Sechs 10er-Packs Metal-Audiokassetten von Maxell, 30 2er-Packs Audio-Kassetten von Sony und 20 superstarke Wial-T-Shirts





Stahl in Flammen

Strategie









▲ *Alles Notwendige im Blickfeld*

BURNING STEEL

System: **PC** *(mind. 386SX/16MHz, 640 KByte, VGA, 8.5 MB auf Platte, unterst. diverse Soundkarten)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **120 Mark**, Hersteller: **SSI**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Jau, neuer Stoff an der Strategiefront. Es geht in den Atlantik zu gnadenlosen Seeschlachten zwischen den ganz Großen des Zweiten Weltkrieges. Dabei ist die Strategie auf dem Bildschirm, und die Action kommt aus den Lautsprechern.



▲ *Von hier aus wird die gesamte Flotte gesteuert*



▲ *Offene Brücke: Da fehlt nur noch der Geruch von Schießpulver*

Burning Steel ist die bis dato ultimative Seeschlachtsimulation und kommt aus dem Hause SSI. In historisch belegten Szenarien dürfen alle Strategen den Stahl bersten lassen. Dabei sind alle wichtigen Schlachtschiffe aus dem Zweiten Weltkrieg vertreten - von der Bismark über die Scharnhorst bis zur Hood mit allen ihren Eigenschaften. Von einem kleinen Kreuzer bis zum ganzen Schlachtschiffverband kann alles in die eigene Hand genommen werden.

Kernstück der ganzen Taktik-Arie ist natürlich die Geschützstation. Der dreigeteilte Bildschirm läßt in Sachen Übersicht keine Wünsche offen. Taktisches Display, Sicht nach draußen und das Schiff in der Draufsicht versorgen einen mit allen nötigen Informationen und Einstellmöglichkeiten. Pop-Up-Fenster geben Auskunft über eigene und fremde Treffer. Auf der Navigatorstation darf das Schiff in die richtige Schußposition gebracht werden. Dabei ist auf dem Taktik-



▲ *Für Historiker gibt es haufenweise Infos*

„Jetzt wird das Wohnzimmer zur Operationszentrale"

Screen auch die Möglichkeit gegeben, eine bestimmte Formation mit anderen Schiffen zu fahren. Ein wenig stiefmütterlich wurde die Torpedostation behandelt, die zum einen den Award für die komplizierteste Steuerung im Game hat und zum anderen auch nicht gerade besonders effektiv ist. Für alle Schiffe, die Flugzeuge an Bord haben (Träger und



▲ *Das Ende einer Schlacht*

Schlachtschiffe) gibt es noch eine weitere taktische Option. Gerade die Beobachtungsflugzeuge können die Trefferquote deutlich erhöhen. Bei den Trägern stellt die Luftstreitmacht natürlich die Hauptwaffe dar.

Ohne Treffer kommt wohl kein Schiff durch eine heiße Schlacht, und so gibt es natürlich auch den Damage-Control-Posten. Bei dem sind auf allen Decks die Schäden verzeichnet, und die Reparatur-Trupps gezielt eingesetzt werden können. Klar, was zerschossen ist, ist nicht mehr einsetzbar, und so fallen alle Nase lang Schiffsschrauben, Geschütztürme, Brükken und Torpedorohre aus. Es hängt dann davon ab, wie schwer die Abteilungen betroffen sind, ob sie später wieder eingesetzt werden können. Bei zu vielen Treffern heißt es aber "Rette sich, wer kann".

Michael meint:

Nachdem Marcus für zwei Tage im atlantischen Testraum verschollen war und nur entferntes Geschützgrollen seine - zumindest körperliche - Anwesenheit dokumentierte, tauschte auch ich meinen Schreibtischplatz mit der Schlachtschiff-Operationszentrale. Der einfachen Steuerung, der guten Grafik und dem SSI-typischen Perfektionismus zahlte auch ich meinen Tribut - begleitete Konvois, versenkte die Scharnhorst, schrieb diesen Kommentar und vergab ein...

»GUT«

Hilfe, was soll das bloß für eine Einarbeitungszeit in die Steuerung werden? Keine Panik: Es wäre nicht SSI, wenn die Steuerung so kompliziert wie der Schnittmusterbogen von einem Brautkleid wäre. Nach nur einer halben Stunde hat man soweit den Bogen raus, um die ersten Missionen zu überleben. Dabei kann alles per Maus, oder aber im Zusammenspiel Maus/Keyboard gesteuert werden. Die Grafik ist zwar nicht die beste des Genres, aber immer noch im Spitzenfeld.

Dieselgedröhn und Geschützdonner - die richtige Soundkarte vorausgesetzt - sind zumindest in Sachen Strategiegames gelungen und realistisch.

Ein nicht zu verachtendes Beiwerk ist das Handbuch, in dem nicht nur alle Stationen erklärt und taktische Tips vorhanden sind, sondern auch zu jeder Mission die historischen Hintergründe geliefert werden.

Wer sich schließlich durch alle Szenarien durchgespielt hat, kann seine Zeit noch mit einer Campaign verbringen. Dann dürfen alle Verbände einer Streitmacht befehligt werden. Zu wenig? Nein, denn es sind bereits drei Mission-Disks in Vorbereitung, die bis zum Frühjahr zumindest auf dem amerikanischen Markt erhältlich sein sollen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Kolumbiens Armageddon

A.T.A.C.

System: **PC** *(mind. 386SX/ 16MHz, DOS 5.0, 640 KByte RAM, Festplatte, VGA, unterst. AdLib, Sound Blaster, Roland)*, geplant für: **Amiga** *(Frühjahr '93)*, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

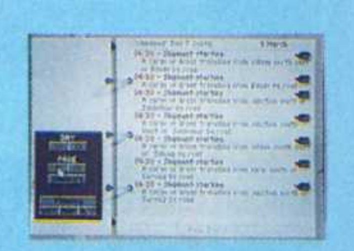
Wir schreiben das Jahr 2003. Das kolumbianische Drogenkartell hat sein Einflußgebiet über den ganzen Erdball ausgedehnt. Die Regierungen sehen sich machtlos gegenüber dem organisierten Verbrechen. Zeit, daß sich Spezialeinheiten, die nicht lange fackeln, um die Sache kümmern. Zeit für A.T.A.C.

Im Gegensatz zu dieser Truppe sieht Miami Vice wie der Gemeinderat von Kleinsiehstmichnicht in Designer-Klamotten aus. Acht erfahrene Kampfpiloten, acht F-22-Jäger, acht Apache-Kampfhubschrauber und ein immenses Waffenarsenal stehen Dir zur Verfügung, um mit Bösewicht Sanchez und Konsorten aufzuräumen. Via Jet und Hubschrauber werden die geheimen Stützpunkte, Kokainlabore, Villen und Drogentransporte entdeckt und in die Erde gestampft. Für **MicroProse** war klar, daß uns Hobbypiloten bei A.T.A.C. nicht einfach nur ein Flugsimulator geboten werden kann. Eine Menge Strategie ist schon vonnöten, um die Piloten zu den wichtigen Zielen zu leiten.

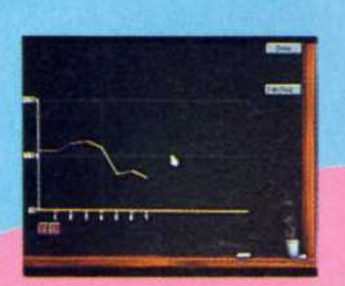
Aber wo sind diese wichtigen Ziele? Dafür könnt Ihr per Apache-Hubschrauber Versorgungsgüter für den Geheimdienstring abwerfen, der Euch mit allen



▲ *Zwei Flugis in einem: Der F-22-Jäger ...*



▲ *Geheimdienst-informationen bringen Überblick*



▲ *Einfluß des Drogenkartells auf dem absteigenden Ast*

wichtigen Infos versorgt. Auf der Einsatzkarte könnt Ihr dann Eurer Staffel die Tagesbefehle geben. Eine Mission pro Tag ist nicht viel gegen ein Kartell, das sich das beste Material in Sachen Kampfjets und Söldner leisten kann. Am Ende eines jeden Tages wurd Bilanz gezogen. Dann wird klar, wieweit die Barone geschädigt wurden.

Aufklärung ist alles

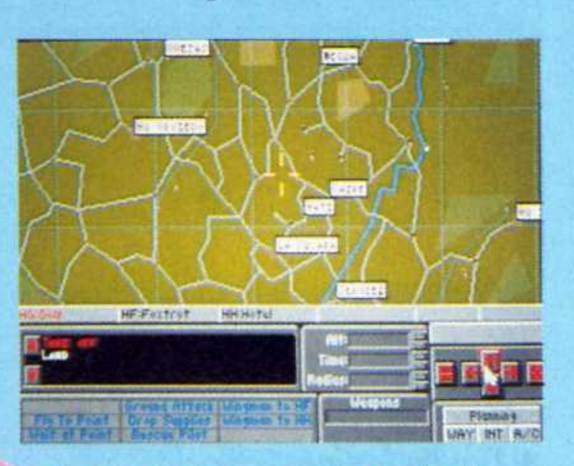
Technisch präsentiert sich A.T.A.C. in gewohnter MicroProse-Qualität. Der Schwerpunkt - eben die Flugsimulation (Hubi und Jet) - ist solide umgesetzt, bietet aber wenig, was über den Standard hinausgeht. Anders sieht es schon im taktischen Bereich aus. Dort gibt es völlig neue Möglichkeiten. Ständig wechselnde Situationen, Geheimdienstreporte und eine ordentliche Planung aus diesen Erkenntnissen machen das Game zu einem Dauerbrenner. Schließlich geht es ja nicht um die ewige Vernichtung des Kommunismus und Medaillen, sondern um die Zerstörung eines Drogenkartells.

Das deutsche Handbuch bietet außer der Spielbeschreibung noch eine Menge zusätzlicher Infos: Wie ein Kartell aufgebaut ist wird genauso erklärt, wie der Drogenweg vom Koka-Bauern zum Endkonsumenten.

Kampf den Drogenbaronen

Soundmäßig hat man dagegen ordentlich eingespart. Lediglich Fluggeräusche und krachende Bomben sind eben schon kein Standard mehr. Auf eine manuelle Speicheroption wurde verzichtet, da die Campaigns automatisch gesavet werden. Sprich: Der Trick, eine Mission, bei der man kläglich versagt hat, von einem gespeicherten Spielstand noch einmal zu fliegen, ist nicht möglich und trotzdem kann man über Wochen hinweg kontinuierlich in einem Szenario kämpfen. Wem die Bedrohung durch den Ostblock als Ziel nicht mehr aktuell erscheint, sollte sich einmal mit A.T.A.C. beschäftigen.

Marcus Höfer



▲ *Taktische Planung ist der halbe Sieg*

▲ *... und ein starker Apache-Hubschrauber*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Sie sind zurück!

LEMMINGS 2 - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST**, Hersteller: **Psygnosis**, England.

Sie sind klein, sie sind blöde... und sie sind wieder da! Fast zwei Jahre nach ihrem erfolgreichen Beutezug durch diverse Computer und Konsolen läßt Psygnosis sie erneut auf die Menschheit los: die Lemminge.



▲ *Wer hat gesagt, daß Lemminge nicht fliegen können?*

▲ *Einen Sack Flöhe hüten ist leichter!*

Grundsätzlich bleibt alles beim alten: Auf der einen Seite des Levels ist der Eingang, auf der anderen das Ziel. Dazwischen liegen Dutzende lemming-vernichtende Fallen. Auch Euer Auftrag hat sich nicht verändert: Schafft möglichst viele von diesen Viechern zum Ausgang, ohne daß sie erschlagen, zermanscht oder gegrillt werden.

Wie beim ersten Teil könnt Ihr einzelne Lemminge so umpolen, daß sie besondere Aufgaben übernehmen können: Sie bauen Brücken, graben Tunnel oder verhindern als Stopper den Absturz ihrer Artgenossen. Diese Palette wurde für **Lemmings II** um zahlreiche Fähigkeiten erweitert: Mittels eines Luftballons laßt Ihre Eure Lemminge abheben, pustet sie per Ventilator an Ihr Ziel, um sie schließlich mit einem gezielten Schuß an der richtigen Stelle vom Himmel zu holen. Andere dieser Zwerge schnallen sich auf Knopfdruck ihre Ski unter die Stummelfüße und fegen einen Abhang hinunter.

▲ *Der Zirkus-Level*

Insgesamt zwölf verschiedene Lemmingvölker warten auf ihre Rettung. Jeder Stamm besiedelt seine Provinz einer großen Insel.

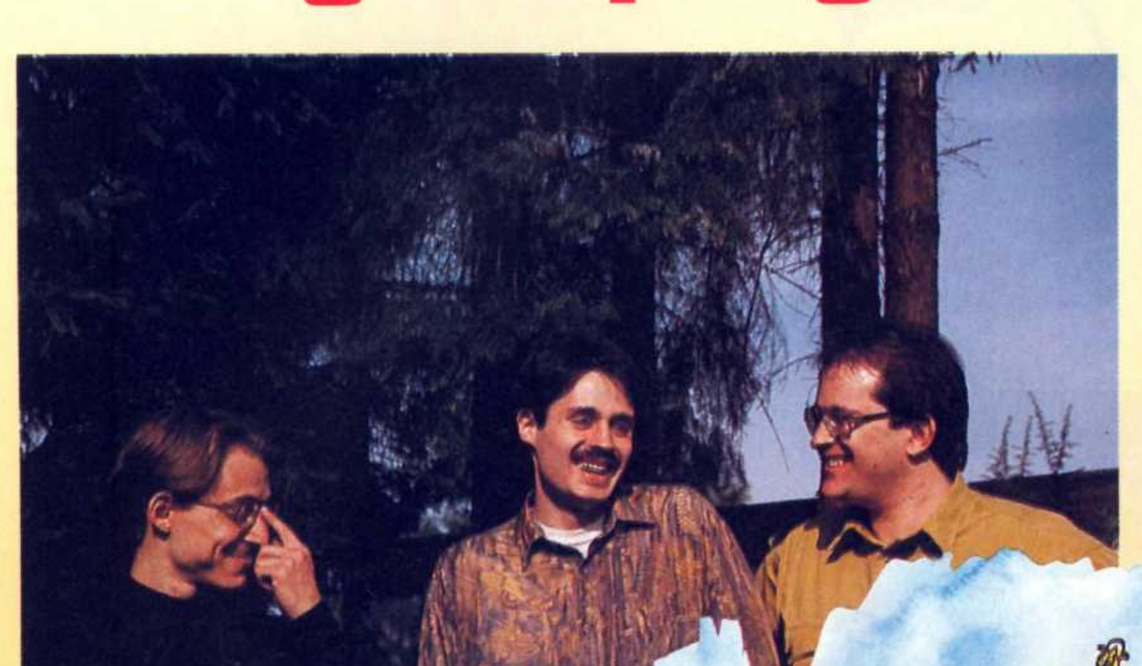
Wenn Ihr eine akzeptable Anzahl einer Spezies gerettet habt, erhaltet Ihr ein Stück des magischen Talismans der Tierchen. Je nachdem, wie viele bei Eurer Rettungsaktion ins Gras gebissen haben, ist das Ding aus Gold, Silber oder Bronze. Wenn Ihr besonders viele in Sicherheit bringen konntet, winken zur Belohnung viele Extra-Continues.

Das Design ändert sich von Level zu Level. Im Weltraum warten Raumschiffe und futuristische Konstruktionen darauf, von Euren Schützlingen überklettert zu werden. Im Nordpol-Level müßt ihr Euch vor spiegelglatten Oberflächen in acht nehmen. Weitere Stationen auf dem Weg zum Sieg sind die Pyramiden, der Zirkus und die Berge, um nur einige zu nennen. Das genaue Zusammenspiel zwischen den einzelnen Lemmingen ist beim zweiten Teil extrem wichtig, da die Puzzles bisweilen echt hammerhart sind. Erfreulicherweise wurde auf ein Zeitlimit verzichtet.

Jedes Volk besitzt seine eigene Grafik und einen ganz speziellen Sound. Das alles kostet natürlich massenhaft RAM. Unterhalb der 1MB-Grenze läuft gar nix, und erst mit zwei oder mehr Megs geht Lemmings 2 so richtig ab! Unbedingt vormerken! ■

Martin Klugkist

Erfolg vorprogrammiert

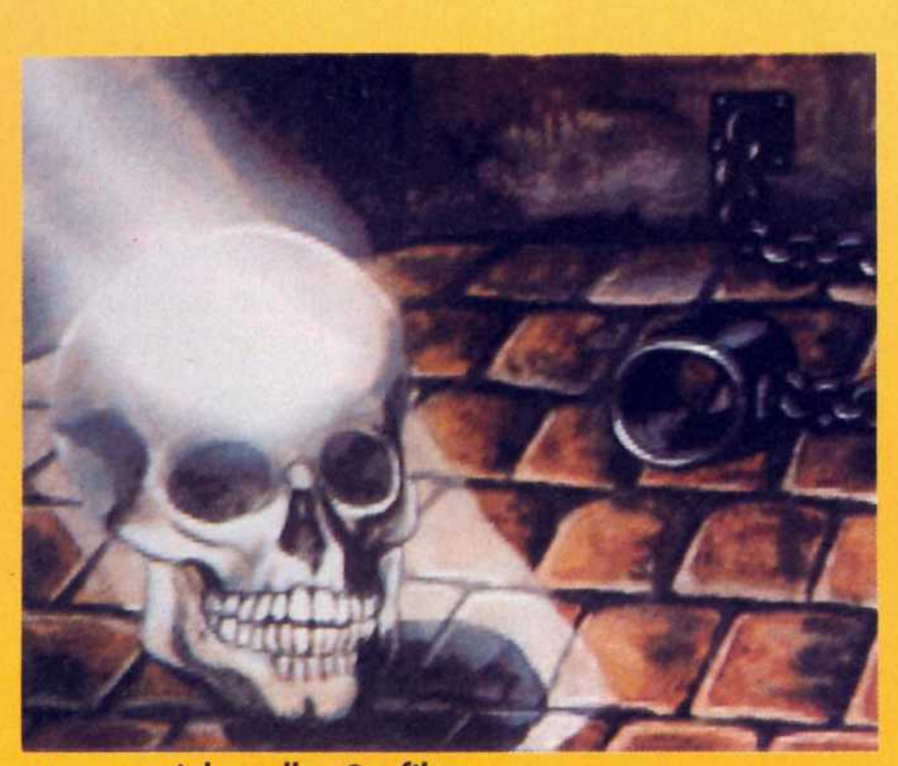


◀ *Andreas Adamek, Ralf Gelfand, Rüdiger Rinscheidt: Das GDG-Team*

Das Terrain ist umkämpft wie kaum ein anderes Gebiet im Software-Business. Viele kleine Strategiespiel-Schmieden mußten sich der geballten Men-Power amerikanischer Softwarekonzerne beugen. All das scheint die German Design Group nicht zu erschrecken. Mit gutem Grund, denn seit 1989 steht die Abkürzung GDG für solide Software made in Germany.

▲ *Das sind nur zwei ...*

Während viele Firmen nach gelandetem Hit eilig einen Nachfolger auf den Markt werfen und so den guten Namen schnell verspielen, ist von der **German Design Group** nach der Veröffentlichung von **Conquestador** für einige Monate kaum etwas zu hören gewesen. Wer glaubt, daß sich die Jungs aus Holzwickede bei Dortmund in einer Art verlängertem Winterschlaf befinden, irrt jedoch gewaltig. Denn mit dem Strategiegame *Erben des Throns* wollen sie alles Bisherige in den Schatten stellen.



▲ *... von vielen tollen Grafiken*

Kreativ und aufgeschlossen

Ähnlich wie beim Brettspiel Risiko geht es darum, alle Provinzen eines Kontinents zu erobern. Damit das Ganze nicht in tristes Fähnchenverschieben ausartet, wurde einiges an Grafik und Sound in das Game eingebaut. "Die Bilder wurden von Hand gezeichnet und dann von uns digitalisiert. Dadurch wirkt zwar alles etwas verwaschen, aber die Farbverläufe sind einfach herrlich!", erklärt mir Andreas Adamek, seines Zeichens Art-Director der Gruppe. Recht hat er! Auch die Amiga-Grafiken sind erstaunlich bunt, obwohl die Kiste im Vergleich zu den VGA-PCs an akuter Farbenarmut leidet - läßt man den HAM-Mode einmal außen vor.

Ähnlich mühselig war die Sound-Entwicklung. "Es war wirklich schwierig, einen richtig guten Computer-Musiker zu finden", erinnert sich Ralf Gelfand, Teilhaber und Software-Entwickler der GDG. Und was daraufhin aus den Boxen der angeschlossenen Stereo-Anlage schallt, kann sich durchaus hören lassen. Für alle Ereignisse im Spiel gibt es eigene Melodien, die je nach Grundstimmung unterschiedlich orchestriert sind.

Viele, viele Überstunden

Angst vor Raubkopien hat man in Holzwickede kaum. Geschäftsführer Rüdiger Rinscheidt läßt sich keine grauen Haare wachsen: "Unsere Programme sind dermaßen komplex, daß sie sich ohne Handbuch kaum spielen lassen. Und die verbreiten sich lang nicht so schnell wie Disketten." Vorbildlich ist auch die Kundenbetreuung. So wird mit dem jüngst erschienenen Map-Editor für Conquestador auch ein Update zum Spiel mitgeliefert. Ein Service mit Seltenheitswert.

"Als deutsches Label muß man eben besonders gut sein", so Rinscheidt, "denn während viele ausländische Distributoren ihren Markt gegen Auslandsgames abschotten, steht unser Markt sperrangelweit offen. Alle können nach Deutschland exportieren, aber wehe, wir liefern etwas in die USA. Da läufst Du Dir die Hacken ab, ohne auch nur irgend etwas zu erreichen." Der einzige Weg nach Übersee liege im Verkauf der Programmrechte. Aber dann scheffelten wieder andere die großen Gewinne.

Dennoch ist von Resignation bei der German Design Group nichts zu spüren. Im Gegenteil: "Wir brüten schon über einer neuen Idee. Laßt Euch überraschen!" ■

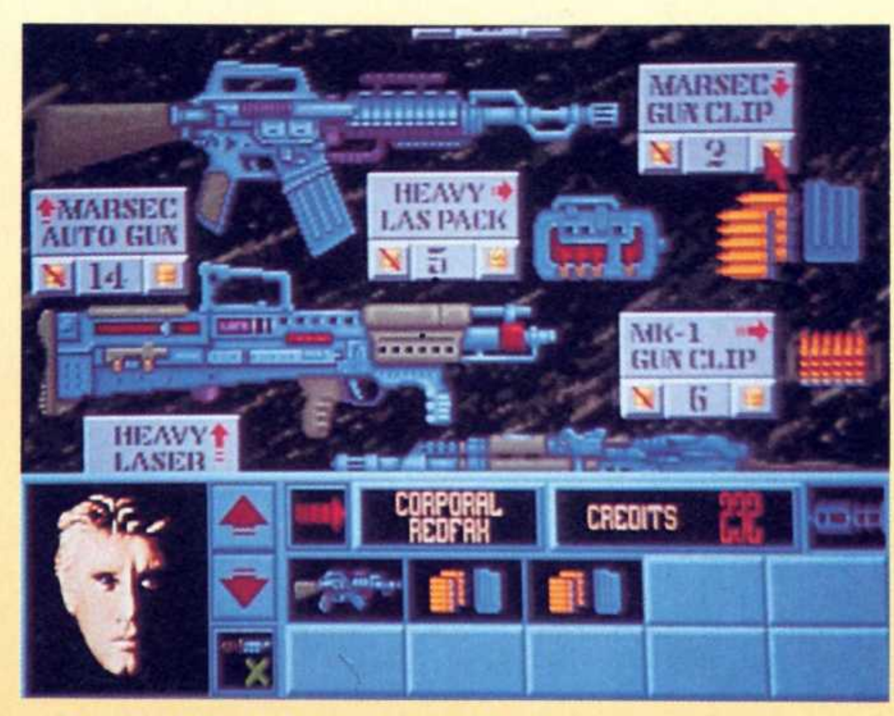
Martin Klugkist

Sperrfeuer

LASER SQUAD

System: **PC** *(mind. 286/12, 640KB, VGA, unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland)*, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Krisalis**, Muster von: **Hersteller**.

Fanatische Action-Freaks meiden Strategie-Games bekanntlich wie der Teufel das Weihwasser. Der Hauptvorwurf ('viel zu trocken') entpuppt sich dank Krisalis einmal mehr als Vorurteil, denn bei LASER SQUAD wird auf alles geschossen, was sich bewegt.



▲ *Die Qual der Wahl in der Waffenkammer*





▲ *In der Falle!*

In einer fernen Zukunft befindet sich die Galaxis unter der Knechtschaft des bösen Imperiums. Lediglich eine kleine Rebellenschar wagt es, dem Bösen Widerstand zu leisten.

Fünf Missionen warten darauf, von Euch bestanden zu werden. Vom primitiven Mordanschlag bis zum großangelegten Überfall ist alles vorhanden, was das Partisanenherz höher schlagen läßt.

Je nach Auftrag habt Ihr vier bis acht Soldaten unter Eurem Kommando, die alle ihre persönlichen Stärken und Schwächen haben.

„Laser Squad ist sein Geld wert!"

Wichtig ist ein Besuch in der Waffenkammer, um Euren Trupp anständig auszustatten. Grenzen setzt lediglich das für jede Schwierigkeitsstufe festgesetzte Budget. Bereits hier ist genaue Planung lebenswichtig. Während eine zierliche Frau besser mit einer Pistole bedient ist, kann man einem Zwei-Meter-Schrank schon ein dickes Maschinengewehr in die Hand drücken. Das Zauberwort im eigentlichen Spiel lautet 'Action Points'. Jede noch so kleine Bewegung in diesem Spiel verbraucht einen gewissen Betrag dieser Punkte. Ist das Konto leer, läuft bis zur nächsten Runde nix mehr. Peinlich, wenn Ihr ausgerechnet dann vor einem schwerem Kampfroboter steht.

Wie bei vielen Rollenspielen wird bei **Laser Squad** zur Darstellung des Geschehens die Vogelperspektive verwendet. Gemeinerweise bleiben aber alle Gegner, die sich nicht im Blickfeld Eurer Kämpfer befinden, unsichtbar. Wenn Ihr also nicht aufpaßt, schleicht sich ein Roboter von hinten an und hat mit Euren Rebellen leichtes Spiel.

Mehr als nur Strategie

Laser Squad ist strategisch erstaunlich flexibel. So kann auch ein zahlenmäßig überlegenen Gegner durch Fallen und Hinterhalte gefahrlos aufgerieben werden. Besonders effektiv sind gut versteckte Zeitbomben, die mit einem Rumms richtig unter den Feinden aufräumen.

Mit der mäßigen Amiga-Version, die vor einigen Jahren auf den Markt kam, hat Laser Squad nicht mehr viel gemeinsam. Auf dem PC ist das Spiel sehr viel komplexer, bietet eine verbesserte Grafik und bleibt sogar noch auf einem 286er spielbar.

Zur Bilanz: Laser Squad ist die goldrichtige Mischung für alle, denen Actiongames zu hektisch und Rollenspiele zu trocken sind. ■

Martin Klugkist



▲ *Ganz vorsichtiug verrücken!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Note
Grafik	8
Anleitung	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	9

»GUT«

PREVIEW

2022

Der erste große Umweltgipfel 1992 in Rio rüttelte kräftig an den Klöppeln der Alarmglocken: Ozonloch, Treibhauseffekt, Polarschmelze - es war fünf vor 12. Heute, einige hundert Jahre später, haben wir es hinter uns...

TRANSARCTICA
- PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga, ST, Macintosh**, Hersteller: **Silmarils**, Frankreich.



▲ *Planung am 'weißen Tisch'*



▲ *Von Nutztieren und Dampfrössern*

Die stark wird sich die Erde erwärmen? Sind es nun 1,5 oder drei Grad Celsius? Versinkt der Kölner Dom alsbald im Wasser? Fragen, mit welchen sich derzeit führende Wissenschaftler beschäftigen, denn niemand glaubt mehr an die 'Null-Lösung'. Die Klima-Katastrophe steht bevor, wenngleich die Forscher und Politiker dieser Welt auf dem Umweltgipfel in Rio keinen Konsens finden konnten.

Aus all dem Prophetentum tritt jetzt eine ganz neue Variante an den Tag, genauer gesagt: den Tag und die Zeit danach. Mitte bis Ende des 21. Jahrhunderts, der Klima-Knall ist vollbracht.

Nach *Storm Master* und *Ishar* beschäftigt sich das französische Software-Haus **Silmarils** nun mit den Folgen des vielgefürchteten Treibhauseffekts und präsentiert Euch eine Strategie- und Schreckensvision par excellence.

Transarctica erzählt vom größten wissenschaftlichen Fehlschlag der Geschichte und weiß, das Geschehen geschickt in packende Fantasy-Szenarien, die durchaus mit Jules-Vernes geistigem Fundus mithalten können, einzubetten...

Die am 24.12.2022 von der UNO und der Weltwissenschaftsorganisation gestartete Operation 'Blind' sollte mittels nuklearer Explosionen dem Treibhauseffekt Einhalt gebieten. Die Folge war ein nuklearer Winter, der das Leben auf der Erde nahezu unmöglich macht. Einziges Fortbewegungsmittel in den Eismassen sind die Züge des Monopolisten 'Viking Union', der so ziemlich das einzige Unternehmen sein dürfte, was aus dem Klimasturz Profit zu schlagen weiß, und das nicht zu knapp. Euer Job soll es nun sein, in Verkörperung eines Idealisten das Sonnenlicht wieder herbeizuführen. Einige Sympathisanten und ein kräftiger Monsterzug, die 'Transarctica' sind Eure einzige Hilfe. Und merkt Euch: Jedes Eurer Unterfangen wird mit Sicherheit von 'Viking Union' sabotiert. Werdet Ihr erst mal von Eurem Gegner gefangengenommen, ist Euch der Schienentod sicher. Ein eisiger Kampf auf den Gleisen dieser Welt nimmt seinen Lauf.

Neben Echtzeit-Action besticht das Game vor allem mit ganzseitigen Grafiken, die eine Bandbreite von rasanten Schauplätzen und Szenarien ins rechte Licht zu rücken wissen.

Die Kontrolle über das Stahlroß liegt voll in Eurer Hand und erfordert jede Menge Grips, denn: Nebst technischer Raffinessen gehören die taktische Zusammenstellung von Waggons, der Handel *(auch Sklavenhandel gibt es wieder)*, aber auch zielgerichtetes Verhalten bei Feindbegegnungen und das Reparieren von Gleisschäden bald ebenso zu Eurer Tagesordnung wie Eure eigentliche Mission: die Erde retten. ■

mats

DER PATRIZIER (AMIGA 1 MB)



Test in: ASM 7/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ascon, Gütersloh, Muster von: Hersteller.

ASM HIT

Auch damals gab es schon Büros

Eine gute Nachricht für alle, die Wirtschaftsgames mögen und einen Amiga bei sich zuhause auf dem Schreibtisch stehen haben. Der Patrizier, Ascons Hanse-Simulation, wird nun auch auf diesen Rechner losgelassen. Der Erfolg ist vorprogrammiert: Die Grafik ist fast genauso schön wie auf dem PC, die Hintergrundmusik ist einfach spitze und das Gameplay wurde eins zu eins rübergezogen.

Wer unbedingt meckern will, darf sich über den trägen Bildschirmaufbau aufregen oder an den Nachladezeiten herummäkeln. Das war's aber auch schon, denn die Mischung zwischen Handel und Politik ist einfach genial. Schon nach kurzer Spielzeit treten echte Suchterscheinungen auf. Ihr könnt Euch also auf ein Game freuen, mit dem sich jeder noch so lange Winterabend ausfüllen und aushalten läßt. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

FLOOR 13 (Amiga)



▲ Das Grauen läßt sich erahnen

Test in: ASM 4/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Virgin/PSI, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Sadisten und Freunde des extremen schwarzen Humors dürfen nun auch auf dem Amiga ihren geheimsten Neigungen nachgeben und eine eventuell vorhandene Paranoia genußvoll ausleben. Am Spielablauf hat sich nichts geändert, die farblosen Grafiken wurden aber in etwas geringerer Auflösung umgesetzt. Dadurch wird die Schrift schwerer lesbar und das Spiel wirkt auf die Augen schnell ermüdend.

So wirkt auch das ganze Game generell auf Leute, denen die richtige Einstellung zu dieser Art von Spiel fehlt, also vor dem Kauf genau überlegen, ob einem die Nummer gefällt. Technisch wird das Spiel dem Amiga zwar in keiner Weise gerecht, aber... ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

DUNE (Amiga)



▲ Bei den Fremen angekommen

Test in: ASM 7/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

Habt Ihr den Hitstern schon erspäht? Den hat sich das Programm auch redlich verdient. Die Amiga-Umsetzung von Dune ist einfach super gelungen. Bei der Grafik wurden nur geringe Abstriche gemacht, der Sound ist auch hier einfach Spitze, und an der Geschwindigkeit gibt es ebenfalls nichts zu meckern. Selbst mit nur zwei Laufwerken spielt sich das Game recht flott, drei sind besser (Dune kommt auf drei Disketten), und eine Harddisk wäre perfekt. So wünscht man sich alle Amiga-Programme!

Die tolle Musik dazu (von der französischen Gruppe Exxos) gibt es inzwischen übrigens auch auf MC und CD inklusive einem Bonustrack. ■

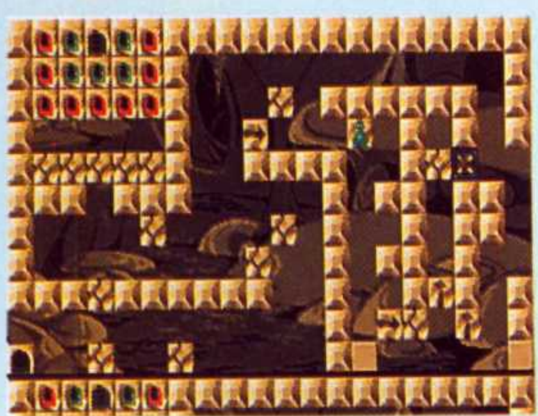
ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	11
Steuerung	10
Spielablauf	11
Atmosphäre	11
Motivation	10
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



STONEAGE (PC)



▲ Sieht simpler aus, als es ist!

Test in: ASM 7/92, Hardware: VGA, empf. VK-Preis: 80 Mark, Hersteller: Eclipse, Muster von: Hersteller.

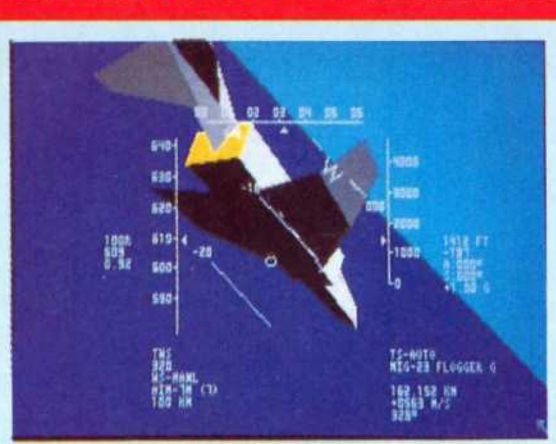
Nachdem Stoneage auf dem Amiga für zahlreiche schlaflose Nächte gesorgt hat - und wahrscheinlich auch weiterhin sorgen wird - können sich jetzt auch die PC-Besitzer mit diversen Steinchenschiebereien und Dinosauriern vergnügen. Die Umsetzung dieser Knobelarbeit ist 100 Prozent 1:1. Auf den ersten Blick mögen die Level zwar ziemlich simpel aussehen, aber spätestens beim zweiten mißglückten Versuch schlägt die Realität in Form von Warum-geht-das-nicht-Fragen erbarmungslos zu. Spielziel ist es, Dino über bewegliche Steinplattformen vom Leveleingang zum -ausgang zu bewegen. Die diversen Spielsteine, die da zur Möglichkeit stehen, sind in hohem Grade Gehirnzellenquäler. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

SCENARIO - THEATRE OF WAR (PC)



▲ Kampf in allen Lagen

Test in : ASM 7/92, Hardware: VGA, HDD, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Starbyte , Muster von: Hersteller.

Wer schon immer mal König von Europa werden wollte, muß heutzutage nur noch seinen PC anschmeißen und Theatre Of War laden. Maximal vier Spieler können sich eine erbitterte Schlacht um die Macht auf unserem Kontinent liefern. Die Konvertierung auf den PC hält sich eng an die ST-Version. Starbyte hat einmal mehr gezeigt, welche Software den Strategen dazu bringt, sein Sparschwein zu plündern und in den nächsten Laden zu stürmen. Strategiefans, die vor gelegentlichen Action-Einlagen nicht zurückschrecken, sollten einen Blick auf dieses Programm riskieren. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Neu in Sachen PC-Spiele: **PC-Player** ist da!

PC-Player – und in Ihrem PC geht die Post ab!

Hält die vielversprechende, neue Simulation wirklich, was sie verspricht? Reicht Ihr Rechner für das neue 3D-Prachtstück aus?

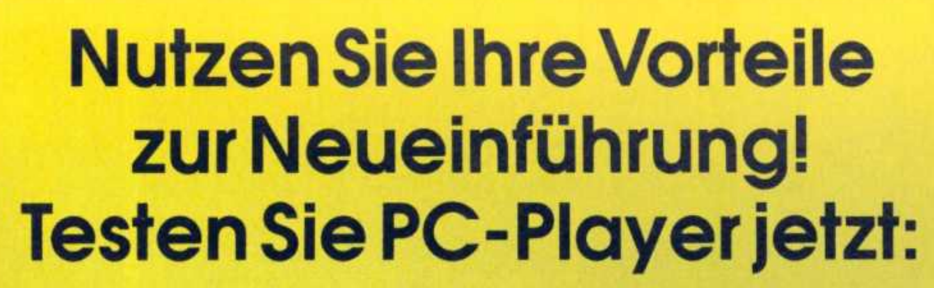
Welche Hardware-Trends in der Entertainment-Zone sind für Sie unverzichtbar? **PC-PLayer** informiert Sie ausführlich, präzise und leicht verständlich.

Tips&Tricks helfen Ihnen, auch die schwierigsten Software-Kopfnüsse zu knacken.

Außerdem erfahren Sie alles über neue Grafik-Standards, Soundkarten und vieles mehr.

Erstausgabe ab 02.12.92 im Handel!





Nutzen Sie Ihre Vorteile zur Neueinführung! Testen Sie PC-Player jetzt:

im Schnupperabo mit fast 40% Preisvorteil!

Für nur 10,-DM erhalten Sie 3 aktuelle Ausgaben von PC-Player.



Als Begrüßungsgeschenk bekommen Sie von uns eine 3 1/2 -Zoll-Diskette mit tollen Spieledemos.

Überzeugen Sie sich selbst: Fordern Sie heute noch Ihr PC-Player-Schnupperabo an. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:
DMV-Verlag
Aboabteilung
Fuldaer Str.6
3440 Eschwege



Widerrufsrecht
Jeder Abonnent hat das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche beim DMV-Verlag, Postfach 250, W-3440 Eschwege, schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufschreibens genügt zur Fristwahrung.

JA, ich will PC-Player kennenlernen!
Schicken Sie mir drei aktuelle Ausgaben für nur 10,-DM. Falls ich PC-Player nicht weiterbeziehen möchte, teile ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt der dritten Ausgabe schriftlich mit. Andernfalls erhalte zunächst die folgenden 12 Ausgaben von PC-Player mit 15% Preisvorteil zum günstigen Abonnement-Preis von 59,-DM.

Als Begrüßungsgeschenk erhalte ich eine Diskette mit tollen Spieledemos. Dieses Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Lieferanschrift

Name, Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

1. Unterschrift

Ich zahle:

☐ bequem und bargeldlos per Bankeinzug

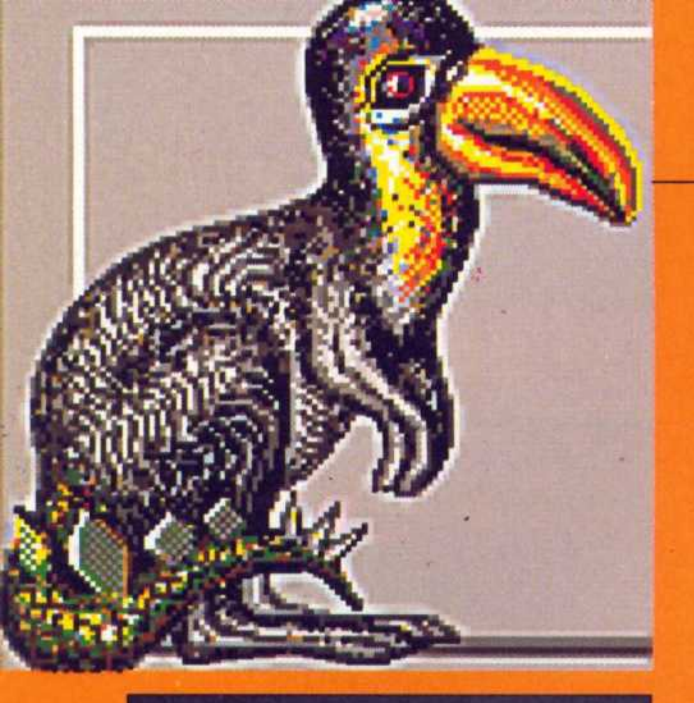
Bankleitzahl | Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ gegen Rechnung
(bitte keine Vorauszahlung leisten, Rechnung abwarten)

2. Unterschrift

Widerrufsrecht
Jeder Abonnent hat das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche beim DMV-Verlag, Postfach 250, W-3440 Eschwege, schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufschreibens genügt zur Fristwahrung.



Als die Fische laufen lernten

SIMLIFE

System: **Macintosh**, geplant für: **PC**, **Amiga**, empf VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Maxis**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Kennt Ihr Tiere wie den Nilofanten, den Löwendackel oder das Krokognu? Nein? Nachdem Maxis, die Spezialisten für Simulationen mit dem eigenwilligen Touch, ihr Angebot vom Ameisenhügel über Städte bis zu ganzen Planeten ausgebaut haben, kommt nun SimLife. Hier dürft Ihr die Rolle von Väterchen Evolution übernehmen und die Maus übers Pad der Entwicklungsgeschichte schieben.

Grob gesagt geht es darum Lebewesen, Pflanzen oder Tiere zu designen, und die Kreationen aufeinander loszulassen. Hört sich einfach an, ist aber teuflisch komplex und nimmt seinen Anfang mit der Gestaltung eines Lebensraumes, sprich eines Planeten. Nachdem bestimmt wurde, wie groß die Landmassen sind, wie hoch die durchschnittliche Temperatur ist, ob und wieviele Berge und Flüsse es gibt, kann der Planet mit Leben versehen werden. Von Anfang an steht ein Sortiment vorgefertigter Lebewesen zur Verfügung, die Ihr auf Eurer neuen Welt ausstreuen könnt.
Diese Lebenformen haben alle bestimmte Eigenschaften: Einige sind Pflanzenfresser, andere bevorzugen Fleisch, es gibt Säuger, Reptilien und Vögel, es gibt Spezies, die sich schnell vermehren, und solche, die dafür einige Zeit brauchen; kurz, jedes Tier ist ein wahrer Katalog an Eigenschaften, die allesamt von Euch verändert werden können. Diese regeln das Leben untereinander, wer wen frißt, und wer wem davonläuft.

Ist der Planet bevölkert, könnt Ihr die Simulation starten und sehen, was passiert. Je nachdem wie gut ein Tier auf seine Umgebung und seine Mitbewohner abgestimmt wurde, sind dessen Überlebenschancen. Aber nicht nur um das reine "fressen und gefressen werden" geht es. Eine einmal ausgestreute Rasse verändert sich im Laufe der Simulation selbstständig. Sie paßt sich ihrem Lebensraum an.



▲ *So langsam kommt Leben auf die Erde*



▲ *Die kleine, feine Welt*



▲ *Solche Katastrophen könnt Ihr verursachen*

„SimLife- die perfekteste Art, Leben zu schaffen"



▲ *Wir basteln am Genpool*

Neben dieser "automatischen" Evolution habt Ihr natürlich immer die Möglichkeit, in die Vorgänge einzugreifen. Ihr könnt neue Spezies designen, sie in die geschaffene Umwelt einführen und sehen, welchen Einfluß die neue Art auf die bestehende Tierwelt hat, oder eine bereits existierende Rasse verändern. Dabei dürft Ihr direkt an der Erbmasse der Tiere herumpfuschen. Ihr könnt bestimmen, wovon die Wesen sich ernähren, wie sie sich fortbewegen, ihr Verhalten untereinander und anderen Rassen gegenüber, die Anfälligkeit für Krankheiten und die generelle Lebensspanne.



▲ Nette Kreatur

Watch them multiply

Wie bei allen anderen **Maxis**-Games ist das Kernziel, viel Spaß und eine gute Zeit vor dem Computer zu haben. Jedoch hat sich seit den Zeiten von *SimCity* einiges getan. War schon *SimEarth* ein echtes Monster von einem Game, sprengt **SimLife** den Rahmen des Genres Simulation endgültig. Hier gibt es keinen Wettkampf außer dem täglichen Krieg ums Überleben der selbsterdachten Spezies. Quasi durch die Hintertüre schleichen sich obendrein noch jede Menge Erkenntnisse über Ökologie und Evolution ein. Diese entsprechen im Detail sicherlich nicht zu 100% wissenschaftlichen Erkenntnissen, geben aber, global gesehen, die dicht vernetzten Zusammenhänge zwischen Umwelt und Lebewesen sehr anschaulich wieder.

Bei einem komplexen Game, wie SimLife es ist, freut man sich anfangs über jede Hilfe, die den Einstieg erleichtert. Auch hier läßt Maxis Euch nicht im Regen stehen und legt stolze 200 Seiten gut strukturierte Bedienungsanleitung bei. Einziger Malus: Bis jetzt gibt es das Regelwerk nur in englisch.

Wenn Ihr Euch SimLife zulegt, seid Euch über Folgendes im Klaren: Ihr kauft kein Game für mal schnell zwischendurch. SimLife erfordert ein paar Tage allein für den Einstieg. Habt Ihr Euch aber erst einmal mit den vielen Optionen und Menues des Games vertraut gemacht und dessen grundsätzliche Funktionsweise ergründet, dürfte Euch mehr als eine lange, durchsimulierte Nacht bevorstehen.

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	–
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	

F-15 Strike Eagle III

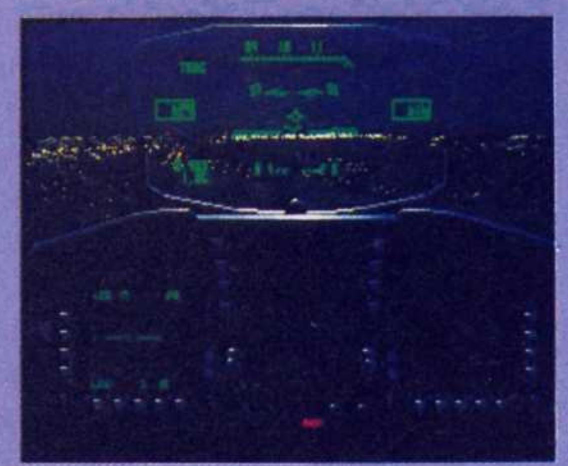
System: **PC**, geplant für: **Amiga** (Frühjahr '93), Hersteller: **MicroProse**.

Luftkampf die Dritte

Nachdem sich F-15 Strike Eagle II aus den Leserhitparaden verabschiedet hat, wird es wieder laut um die schießfreudigen Adler.

Was denn, schon wieder ein Strike Eagle? Böh, lahm! Nein Leute, so liegt der Hase nicht im Roggenfeld. Wenn **MicroProse** das Risiko wagt, einen Nachfolger an ein Erfolgsgame zu hängen, dann sind eine Menge Verbesserungen drin.

Die Vorabversion von **F-15 Strike Eagle III** verspricht auf jeden Fall ein deutlich realistischeres Flugverhalten, als bei beiden Vorgängern. Nicht zuletzt mag da auch die neue Grafik eine Rolle spielen. Die soll nämlich eine Mischung aus Sprites und Polygonen werden. Auf die Gestaltung des Erdbodens dürfen sich dann die Freunde des Details freuen. Da wurde nämlich ordentlich zugelegt. So sei im Golf-Szenario, so Pressechefin Alison Fennah, der Stadtplan von Kuwait City exakt nachempfunden. Sprich, durch den Tower durchjagen, ist nun endlich im ordentlichen Rahmen möglich. In Szenarien, die im Bergland spielen, darf man sich dementsprechend durch die Täler hangeln.


▲ Sightseeing: Kuwait-City bei Nacht


◀ Blick zurück ohne Zorn

Überraschend für mich war die Gestaltung der Nachtflüge. Jetzt ist es nach Sonnenuntergang eben zappenduster und als einzige Orientierungpunkte stehen die Lichter der Städte, Landebahnbefeuerung und die beleuchteten Bohrplattformen zur Verfügung.

Zudem wird der Strike Eagle jetzt auch einen Zwei-Spieler-Modus via Modem oder Laplink ermöglichen. Die größte Neuerung ist aber, daß endlich auch der Co-Pilot, der in den ersten beiden Teilen sein Schattendasein fristete, zum Einsatz kommt. So kann jetzt - eben wie im Original - dem zweiten Mann im Jet die Handhabung der Waffen überlassen werden. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sind natürlich Ehrensache. Warten wir ab, was die MicroProser alles draus machen.

cus

Zukunftsmusik

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL - PREVIEW-

System: **PC**, geplant für: **-**, Hersteller: **Nova Logic**, USA.

Schon seit längerer Zeit gibt es feine Digi-Animationen für Adventures, aber ein komplettes Game, das in Echtzeit mit fast fotorealistischer Umgebung daherkommt, das ist neu.

Nova Logic setzt jetzt die Grafikmeßlatte in Sachen Flugsimulationen einen halben Meter nach oben. Ihr Beitrag heißt **Maximum "Comanche" Overkill** und soll mit 500fach verbesserter Polygon-Grafik das Fliegen in Echtzeit zum Erlebnis machen. Ein Hubi - animiert vom Feinsten - ist der Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Die Möglichkeiten sollen nahezu unbegrenzt sein. Jetzt ist jede Taktik erlaubt. Flüge durch windige Canyons und Bergtäler sollen genauso rasant über die Bühne gehen, wie eine Luftschlacht oder eine Bodenattacke auf eine Raketenstellung. Das ganze ist Zukunftsmusik und spielt im Jahre 1998. Das Herzstück hört auf den Namen Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche Helicopter und wird dazu eingesetzt, in Rambomanier einzelne Missionen zu erfüllen. Klar, wer sich die Screenshots ansieht, weiß schon bescheid, welche Stunde geschlagen hat.



▲ *... schon fast ein erwachsener Hubschrauber*



▲ *Hubi-Action in Echtzeit*



▲ *Polygongrafiken auf der Jagd nach der Realität*

Ähnlich wie bei der Golfsimulation *Links 386 Pro* werden an die Hardware einige Anforderungen gestellt. Unter einem 386er läuft überhaupt nichts. Was man dazu noch benötigt *(SuperVGA etc.)*, ist bis jetzt noch nicht raus; wird aber demnächst mit einem ausführlichen Testbericht aufgeklärt. Spart bis dahin schon mal Eure Kohle, falls Ihr noch auf einem 386SX Eure Simulationen ablaufen laßt. ■

ddf/cus

Geistiger Tiefflieger

AIR SUPPORT

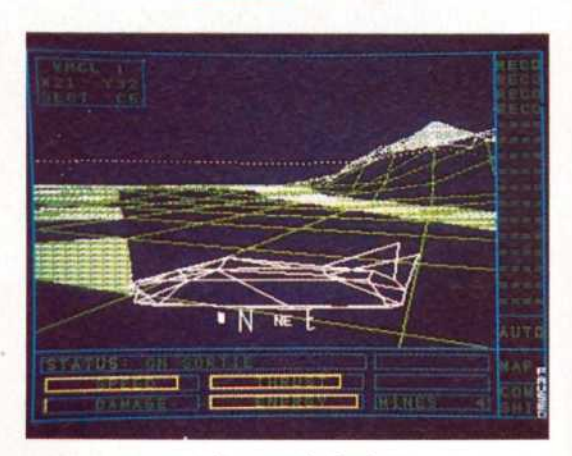
System: **Amiga** *(alle Modelle)*, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Selling Points**, 4830 Gütersloh.

Die Erde im Jahr 2050: Der neue Nord-Süd-Konflikt zwischen arm und reich hat sich zum Konflikt zwischen zwei Machtblöcken entwickelt, der den alten Ost-West-Konflikt an Brisanz weit übertrifft.

Doch dank der neuen Simulatorentechnik zur Waffenerprobung und Kriegssimulation konnte bislang ein "heißer" Krieg verhindert werden. Und wer an den Schaltstellen dieses globalen Systems sitzen möchte, durchläuft eine harte Schule.

Dann ist doch alles gar nicht so schlimm! Rumballern und Abschlachten findet ja bloß in der Simulation statt! Man beginnt halt als "Lehrling" im Militärwesen, hangelt sich durch 20 Übungsmissionen und darf dann in weiteren 20 "richtigen" Simulationen Bodenfahrzeuge und die **Air Support**, die Luftunterstützung, über feindliches Terrain schicken.

Von der Aufmachung gleicht das Spiel denn auch einer Mischung aus Flugsimulator und strategischer Feldschlacht: Bis zu 16 Panzer können in den eigenen Fabriken gebaut werden und dann per Auto-Pilot oder in der Direktsteuerung ausgeschickt werden, um die vier feindlichen Energiegeneratoren zu zerstören. Um das eigene Hauptquartier und die vorgelagerten Kraftwerke zu schützen, müssen die Bodengegebenheiten untersucht, günstige Verteidigungsstellungen gefunden und Frühwarnsysteme installiert werden. Ein nettes Geplänkel - jedenfalls in der Theorie. Denn leider mangelt es der Simulation in der Simulation an wirklich überzeugenden Features. Den Vektorgrafik-animierten Luft- und Bodenkampf kann man z.B. in der Pfeife rauchen: Viel zu langsam zieht der Amiga seine Linien, viel zu unübersichtlich sind die Steuerungen aufgebaut. Und schaltet man in den hochauflösenden oder gar in den 3D-Modus, verkommt die Grafik zum standbildähnlichen Pixelhaufen.



▲ *Etwas unübersichtlich?*

Blieben als Reiz noch die strategischen Elemente. Doch schon die umständliche, im künstlich hochgestochenen Militärjargon gehaltene Anleitung treibt zum Wahnsinn. Einfacher lernt man das Spiel durch simples Ausprobieren. Und auch hier folgt die Ernüchterung auf dem Fuße: Die Automatik-Funktionen machen die meisten Übungsmissionen kinderleicht, und in der "heißen" Spielphase hat man dank ganzer fünf (!) verschiedener Militärmaschinen den Bogen schnell raus.

Es wäre **Psygnosis** wirklich zu wünschen, einmal die Qualität im gesamten Spiel zu bieten, die so eindrucksvoll auch dieses Mal wieder im Vorspann zu sehen ist. Die zweite Diskette mit dem eigentlichen Programm kann man nämlich getrost formatieren. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	5
Realitätsnähe	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Noch heute könntest Du Herrscher über eine Eisenbahngesellschaft werden, eine neue Zivilisation schaffen oder Dir die Zeit unter Piraten in der Karibik vertreiben!



Du könntest natürlich auch zeitig schlafen gehen!

Bei solchen phantastischen Abenteuern wirst Du aber kein Auge zukriegen! In jedem Spiel hat Sid Meier, Guru unter den Game-Autoren, taktische Rollenspiele eingebaut, um Eure Phantasie zu beflügeln und Euren Verstand zu schärfen. Du kannst also endlich Deinen Traum vom wilden Zugfahren wahrmachen, mit Dshingis Khan kämpfen und überleben oder in spanischen Meeren mit einer Galeone auf Kaperfahrt gehen. Oder würdest Du Dich etwa mit weniger zufrieden geben?



"Railroad Tycoon", "Civilization" und "Pirates".

Klassiker vom besten Software-Verlag Europas.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 504 326



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.
(*Erhebungszeitraum für ASM 12/92:* 11.9.-10.10.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden*)

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(4)	1869	Max Design
3.	(2)	Civilization	Microprose
4.	(3)	Monkey Island II	LucasArts
5.	(9)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
6.	(8)	Sensible Soccer	Mindscape
7.	(6)	Airbus A320	Thalion
8.	(5)	Pinball Dreams	21st Century
9.	(-)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
10.	(-)	Battle Isle	Blue Byte

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(3)	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(-)	1869	Max Design
4.	(6)	Civilization	Microprose
5.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
6.	(9)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
7.	(-)	B-17 Flying Fortress	Microprose
8.	(4)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
9.	(-)	Ultima VII: The Black Gate	Origin
10.	(7)	Wing Commander II	Origin

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Pirates	Microprose
2.	(3)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
3.	(8)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
4.	(-)	Bundesliga Manager	Software 2000
5.	(5)	WWF Wrestling	Ocean
6.	(4)	The Simpsons	Ocean
7.	(7)	Familien-Duell	PCSL
8.	(10)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
9.	(6)	Terminator II: Judgement Day	Ocean
10.	(9)	Conquestador	German Design Group

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5)	Formula I Grand Prix	Microprose
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	Airbus A320	Thalion
4.	(8)	Silent Service II	Microprose
5.	(7)	Amberstar	Thalion
6.	(9)	Special Forces	Microprose
7.	(6)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
8.	(3)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
9.	(10)	Their Finest Hour	LucasArts
10.	(1)	The Secret of Monkey Island	LucasArts

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Das BIG DEAL dieser Ausgabe ist zweifellos das Jahres-Abonnement, das wir unter allen Einsendern der Leser-, Sound- und Grafik-Charts verlosen. Diesmal hat es Michael Stoll in 6798 Kusel 1 erwischt.

Ob dieses wohl eine tiefere Bedeutung hat? Michael Anton entdeckte es in der Hansestadt Hamburg.

**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege**

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(2)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(4)	Civilization	Microprose
5.	(3)	Lemmings	Psygnosis
6.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	(–)	Formula I Grand Prix	Microprose

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(–)	Indiana Jones IV	LucasArts
5.	(6)	Lemmings	Psygnosis
6.	(–)	Battle Isle	Blue Byte
7.	(–)	Pinball Dreams	21st Century

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(6)	Lemmings	Psygnosis
3.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(3)	Apidya	Kaiko
5.	(5)	Monkey Island II	LucasArts
6.	(–)	Pinball Dreams	21st Century
7.	(2)	Turrican	Rainbow Arts



ERNSTFALL (I)

Zu allem was fliegt und fährt gibt es Simulationen von namenhaften und weniger bekannten Softwarefirmen. Für rund 120 Mark kann man mit dem Stealth-Bomber Ziele bekämpfen, im Formel-1-Boliden mit Mansell und Konsorten um die Wette Gummi verbrennen oder mit dem U-Boot Handelskonvois torpedieren. Ähnlich und doch überhaupt nicht vergleichbar geht es bei den professionellen Simulationen über die Bühne. Wir wollten wissen, wie realistisch jetzt bereits simuliert werden kann?

Simulatoren in der Berufspraxis - Teil I (Handelsmarine und Bundeswehr)

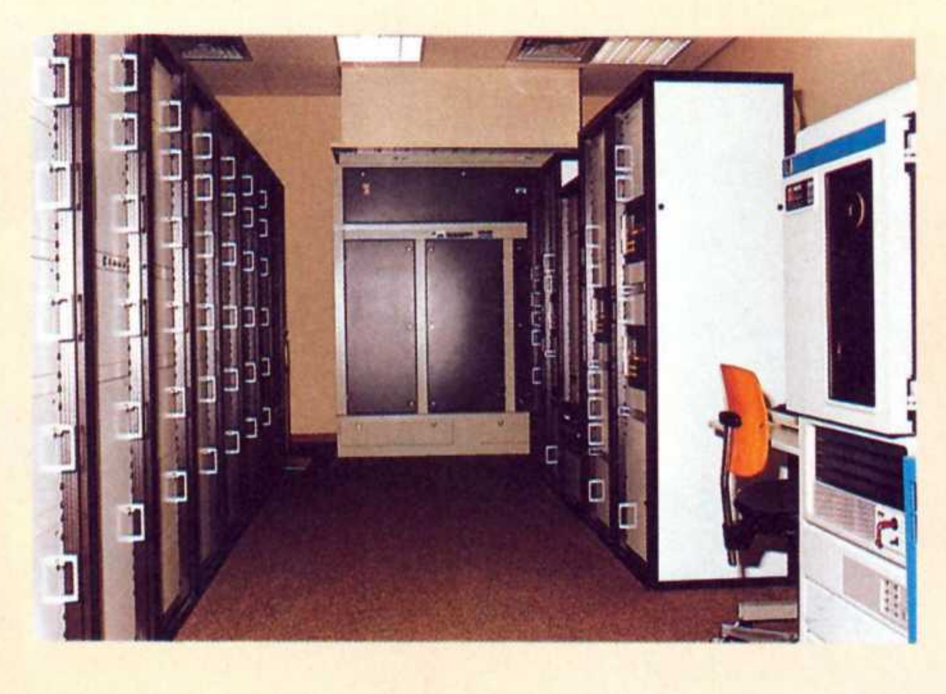
Trocken, ja fast zu nüchtern, ist auf ein paar Zeilen im Schiffstagebuch die Wetterlage eingezeichnet. Windstärke 9, Seegang 3 Meter, Temperatur 2 Grad, Sicht 1 Kabel (knapp 200 Meter). "Verdammte Suppe", flucht der Kapitän und stellt das Fernglas neben die Kaffeekanne. Auf dem Radarschirm des Containerschiffs SUSAN zeichnet sich die Silhouette der Elbmündung ab. Dazwischen hellt der monoton rotierende Radarstrahl kleine Punkte auf - Fahrwassertonnen und andere Fahrzeuge. "Hafeneinfahrt Cuxhaven zwei Dez an Steuerbord", meldet der 2. Offizier und zeigt leicht nach rechts. Plötzlich erscheint der Bug eines Kümos (Küstenmotorschiff) in der Einfahrt. Der Kapitän befiehlt „Alle Maschinen Stopp, volle Kraft zurück, Ruder hart Steuerbord". Er greift zum Knopf des Typhons (Nebelhorn) und gibt ein Warnsignal. Zu spät, das 280-Meter-Schiff würde erst zwei Seemeilen weiter zum Stehen kommen. Die SUSAN rumpelt über den Grund und bohrt sich in die Mole von Cuxhaven…

Alle Maschinen Stopp

Die Übung ist damit beendet. Der Schaden beträgt genau eine halbe Kanne Kaffee, die sich langsam über den schrägen Brückenboden des Frachters schlängelt. SUSAN ist kein normales Schiff, sondern ein Simulator an der Elbchaussee in Hamburg. Hier werden Studenten und gefahrene Seeleute aus- und fortgebildet, um in gefährlichen Situationen keine Fehlentscheidungen zu treffen. Nein, das hat gar nichts mehr mit einer PC-

◀ SUSAN in der Schnittzeichnung

Simulation zu tun. SUSAN (Schiffsführungs- und Simulationsan lage) gehört zu dem Modernsten, was zur Zeit weltweit auf diesem Gebiet zu haben ist. Dort können Brücken von 100- bis 350000-Tonnen-Schiffen mit allen Geräten und Eigenschaften des Typs nachgestellt werden. Es liegt im Ermessen des Ausbilders, welche Wetter-, Tiden- und Verkehrsverhältnisse herrschen. Das Sichtfeld besteht aus 11 Projektionsflächen die rund 270 Grad abdecken. "Bei SUSAN können bis 1024 Grafikflächen dreidimensonal gleichzeitig dargestellt werden", erklärt Dipl. Ing. Herman König, der Techniker der Anlage. Dieses Surroundbild (ähnlich wie in den Rundkinos vom Rummel) wird pro Sekunde 25mal berechnet. "Das bedeutet gnadenlose Echtzeit", fügt König nicht ohne einen kleinen Funken Stolz an.



▲ *Rechnerraum etwas größer als ein PC*

"Gnadenlos Echtzeit"

Echt sind auch die Schiffsbewegungen, die durch zwei Hydraulikstempel erzeugt werden. Vom Rollen und Stampfen durch die Wellen bis zu den Vibrationen des Schiffsdiesels ist alles vorhanden. Das Erstaunliche daran ist, daß Susan mit 256 Kilobyte (!!!) Arbeitsspeicher für die komplette Simulation auskommt. "Aber das ist überhaupt nicht mit einem PC vergleichbar. Wir arbeiten hier mit einem logischen Netzwerk von sechs 16-Bit-Prozeß-Rechnern und einem Zentralrechner", faßt König zusammen. Die Geschwindigkeit bekomme man dadurch, daß jeder der angeschlossenen Prozeßrechner nur einen bestimmten Teil der Gesamtsimulation zu bearbeiten hat (unter anderem Grafik, Instrumente, Radar und Sichtsystem).

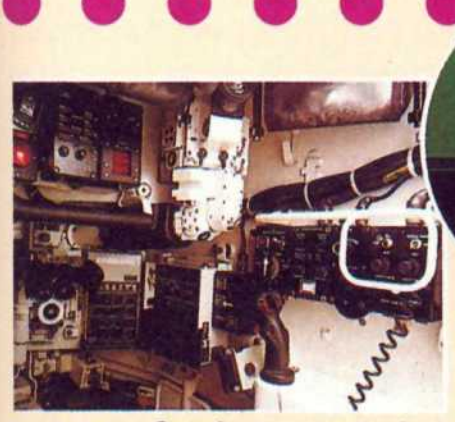
Wenn auch zu zwei Dritteln, so ist SUSAN, das im Juni 10jähriges Jubiläum hatte, kein reiner Ausbildungssimulator. "Ein Drittel der Betriebsstunden geht auf das Konto der Forschung", klärt Dieter Lemburg, der Nautiker des Stammpersonals, auf. Dabei geht es aber nicht um die Erprobung von neuen Schiffsrümpfen und Maschinen, sondern zum Beispiel um optimale Betonnung von schwierigen Fahrwassern oder die psychologische Untersuchung über Wachdienst mit einer Person.

Ohne Moos nix los

Während die Studenten einen Besuch bei SUSAN im Rahmen ihrer Ausbildung bekommen, dürfen die Reedereien für die Weiterbildung ihrer Offiziere in die Tasche greifen. Ein Lehrgang mit vier bis sechs Personen dauert rund drei bis fünf Tage und kostet pro Tag ca. 3000 Mark. Die gleiche 20 Millionen Mark teure Anlage - lediglich nicht ganz auf dem neuesten Stand der Technik - betreibt übrigens auch die Bundeswehr in Flensburg. ■



▲ *Die Brücke von SUSAN*



▲ *1:1 Maßstab: Leo 2 Cockpit*

Auf ins Gefecht

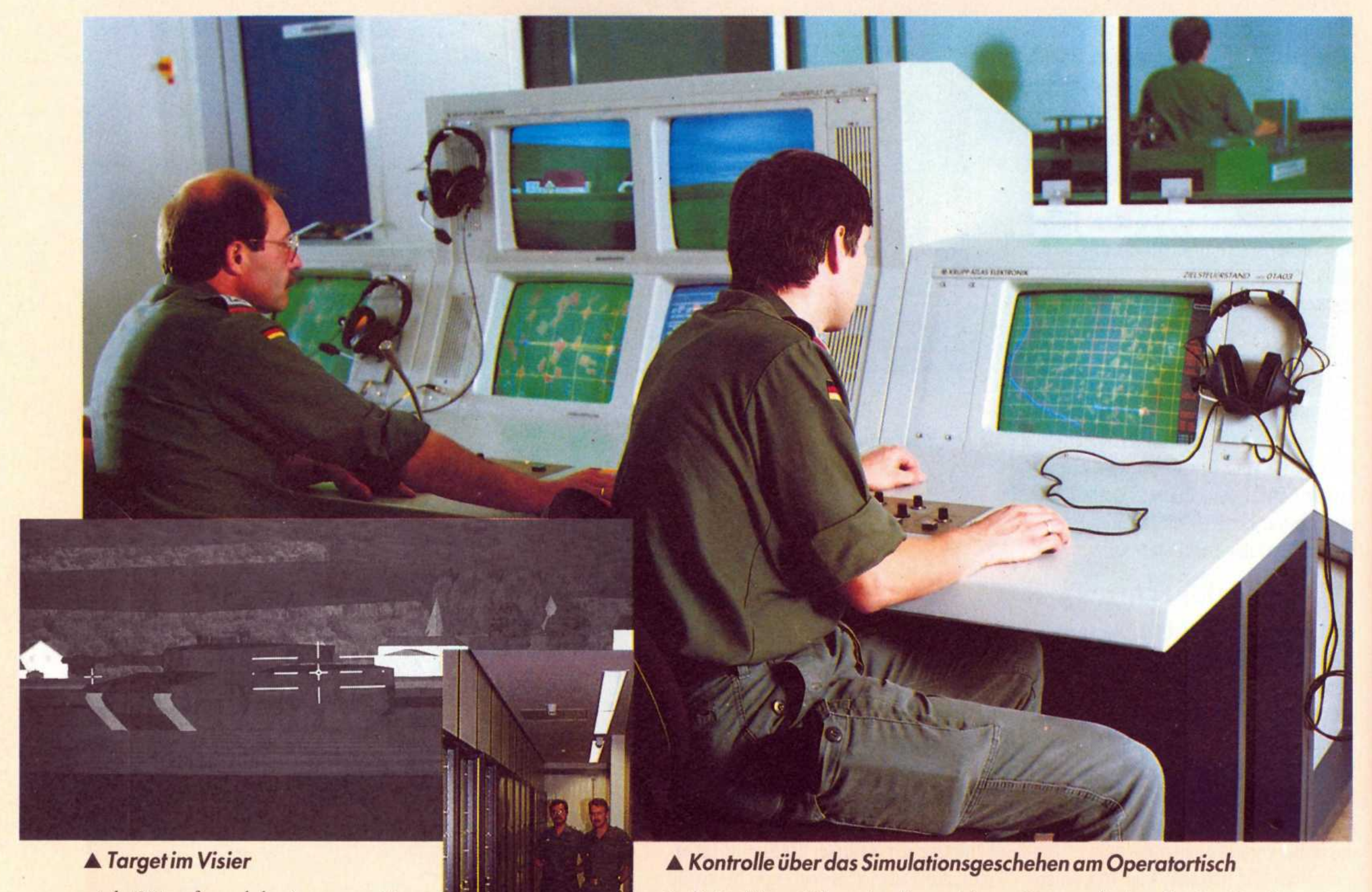
Weltweit auf dem neuesten Stand zeigt sich dagegen die Bundeswehr mit ihrem Gefechtssimulator ASPA (Ausbildungsanlage Feuerleitsimulator Panzerzug) an der Kampftruppenschule 2 in Munster. Dort geht es um die Panzerzugführer- und Kommandantenausbildung rund um den Kampfpanzer Leopard 2.

Während wir immer noch Games wie zum Beispiel M-1-Tank-Platoon für eine der besten Panzersimulationen halten, ist in Munster mit dem 76-Millionen-Mark-Projekt ein Blick hinter die Kulissen des bereits Machbaren möglich. Zwar



▲ *Waffengattungen aller Art im Einsatz*

Überflug ▶



▲ Target im Visier

▲ Kontrolle über das Simulationsgeschehen am Operatortisch

▲ Speicherplatz satt

wird ASPA aufgrund der immensen Kosten für immer ein Einzelstück bleiben, aber so ist es auch das modernste, was in diesem Bereich möglich ist. Eine kleine Demonstration von der Leistungsfähigkeit dieser Anlage war dermaßen realistisch, daß nach einer kurzen Eingewöhnungszeit der Eindruck entsteht, man sei nicht im Simulator, sondern mitten in einem realen Panzergefecht. Nicht zuletzt auch wegen der akustischen Untermalung, die im wahren Sinne des Wortes ohrenbetäubend realistisch ist.

LEOLAND

Der Turm des Leopard 2 wurde exakt nachgebaut, so daß alle Instrumente vom Funk bis zur Kanone vorhanden und einsetzbar sind. Mit einem Sichtfeld von 180 Grad ist ASPA zwar etwas bescheidener als SUSAN, aber dafür ist die Grafik um Ecken schneller und detailreicher. Zudem können über vier "Kabinen" vier Panzer gleichzeitig über das Schlachtfeld "LEOLAND" gesteuert werden. Die Feindfahrzeuge werden von einem Operator simuliert. Wie auch beim Trainer in Hamburg sind alle Lagen einspielbar, Jahreszeiten, Licht- und Wetterverhältnisse und und und…

ASPA im ▼ Querschnitt

Klar, so eine Anlage wird nicht einfach über ein paar Amiga 500 gesteuert: Auch hier High Tech vom Feinsten. In einem Raum, der flächenmäßig locker Platz für eine Runde Tennis bieten könnte, steht das Herzstück der Anlage. Computerschränke vollgestopft mit dem neuesten Material der Silikonära. Über die Leistungen schweige sich, so Dirk Nocon, seines Zeichnes technischer Berater, sogar der Hersteller Krupp-Atlas aus. "Irgendwo im Gigabereich, das ist sicher", schätzt Nocon.

Giga-Bereiche

Der Chef vons Ganze, Volker Reinert, macht die Wirtschaftlichkeit der Anlage deutlich: "Nicht nur, daß eine Menge Fahrstunden im richtigen Gelände eingespart werden können, darüber hinaus bietet ASPA auch ein reales Bild eines Panzergefechts, das im Manöver nicht möglich wäre. Wer will schließlich beurteilen, ob der letzte Schuß ein Volltreffer war oder nicht."

Ein Ausbildungstag im Simulator koste rund 50 000 Mark, dagegen würde ein Tag im Gelände mit echten Panzern um 250 000 Mark kosten, informierte Reinert. Aufs Jahr gerechnet ließen sich, so der Simulatorchef, 15,5 Millionen Mark einsparen. Auf die Frage, ob sich die realen Übungen im Gelände jemals ganz ersetzen lassen, gab es aus Volker Reinerts Mund ein definitives Nein. Die reale Praxis sei durch nichts zu ersetzen.

Auf die Hydraulik habe man aus Kostengründen bei ASPA verzichtet. Dafür gibt es einen eigenen Fahrsimulator, der mit einer Topgrafik ausgestattet ist und alle Schwierigkeitsgrade des Fahrens mit einem Kettenfahrzeug simulieren kann. ■

Marcus Höfer

In der nächsten Ausgabe lest Ihr den Bericht über zwei weitere sündhaft teure aber gnadenlos echtzeitgemäße Simulatoren.



Der Alptraum hat begonnen!







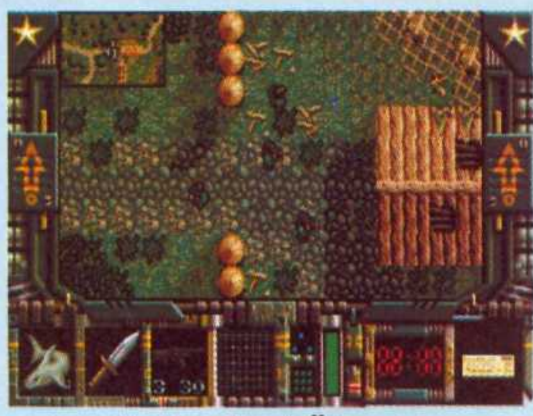




Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.
Tel +44 (0)666 504 326.

MICRO PROSE®
Seriously Fun Software

SPECIAL FORCES (PC)



▲ **Draufsicht gleich Übersicht**

Test in: ASM 6/92, Hardware: 286er, 640 KB, VGA/MCGA, Festplatte, diverse Soundkarten, empf. VK-Preis: 115 Mark, Hersteller: Microprose, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Terroristen und Drogenbarone ausschalten, das ist die Lieblingsbeschäftigung von den Special Forces, einer acht Köpfe zählenden Spezialtruppe. Diese mußt Du per Draufsicht durch 16 Missionen steuern. MicroProse wäre nicht MicroProse, wenn es dazu nicht ein ausführliches deutsches Handbuch, passablen Sound, und ansprechende Grafik geben würde.

Die Mischung aus Strategie und Action ist nach Amiga und ST auch auf dem PC gelungen, und so steht einer guten Bewertung eigentlich nichts mehr im Wege. Wer sich in Sabotage, Kidnapping und Killen trainieren will, der kommt an Special Forces nicht vorbei. Nur finde ich, daß 16 Missionen nicht gerade für Langzeitmotivation sprechen. Da hätte man die zwei Dutzend vollmachen sollen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

AIR BUCKS (AMIGA 1 MB)



▲ **Zum In-die-Luft-gehen**

Test in: ASM 9/92, Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Hersteller.

Nun werden also auch die Amiga-User mit einer der umfangreichsten Wirtschaftssimulationen der letzten Zeit beglückt. Die sowieso recht mageren Grafiken sind etwas blasser geworden, und der Sound quäkt ziemlich träge vor sich hin, ist aber zum Glück abschaltbar. Noch immer ist das Game recht einfach zu spielen, lediglich die Menüsteuerung via Tastatur ist verwirrend, da die Anfangsbuchstaben der Befehle nicht mit den zu drückenden Tasten übereinstimmen. Deshalb sollte das Ganze per Maus gespielt werden.

Auffällig ist die Rechtschreibschwäche der Programmierer. Da ist z.B. die Rede von "Entrer procken" und "berieben von DF0:". Wenn ihr ein Programm sucht, das euch den Einstieg in die Welt der Wirtschaftssimulationen einfach macht, seid ihr mit Air Bucks gut beraten. Fortgeschrittene sollten sich nach anderen Programmen umsehen. ■

jan

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik (Animation/Karten)	1/6
Anleitung	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

BIRDS OF PREY (PC)



▲ **Stiftung Spieletest empfiehlt: Finger weg**

Test in: ASM 7/92, Hardware: mind. 286/20, CGA, unterst. EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Roland, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Hersteller.

Wie komplex kann ein Flugsimulator sein, der auf eine Diskette paßt, 40 verschiedene Maschinen bietet und sich innerhalb von 45 Sekunden auf dem PC installieren läßt?

Wer die Antwort auf diese Frage nicht kennt, sollte sich mal Birds of Prey aus dem Hause Argonaut Software antun. Ähnlich wie der Amiga, brennt auch der PC sowohl grafisch als auch spielerisch eher auf Sparflamme. Grundlegende Unterschiede zwischen den Vögeln sind ohnehin nicht zu vermelden. Spannung? Fehlanzeige! Man segelt eben einfach so durch die Gegend und versucht, seinen Auftrag zu erfüllen. Wer einen ordendlichen Flugsimulator sucht, sollte hier lieber durchstarten! ■

mkl



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Realitätsnähe	4
Motivation	5
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Traders (PC)



▲ **Ein Häuschen im Grünen**

Test in: ASM 10/91, Hardware: EGA/VGA, Soundkarten werden unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Linel, Appenzell, Schweiz, Muster von: Hersteller.

Über ein Jahr hat sich Linel Zeit gelassen, bis sie die PC-Version des Strategie- und Handelsspiels Traders rausgebracht haben. Etwas zu lange, wie ich finde, denn mittlerweile wurde man gerade auf dem PC-Sektor mit Handelsspielen überschüttet. Dennoch bleibt das schweizerische Produkt ein Sonderfall. Immerhin geht es nicht nur um Grunderwerb, sondern auch und vor allem um Schnecken, Raketen, Hasen und Blumen. Und Kauf- und Verkauf sind ebenfalls vertreten. Auch wenn die Grafik besser hätte sein können - Strategie-Fans mögen getrost zugreifen. Allein die fetzige Anleitung ist schon mehr als nur eines Blickes wert. Und der angemessene mittlere Schwierigkeitsgrad, der nach Belieben noch erhöht werden kann, sorgt für dauerhaften Spielspaß. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Anleitung	12
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Massenweise AMIGA-Neuheiten

zum Aktionspreis von

sagenhaften 3,80 DM Stück

ab 20 Disk nur noch **3,50 DM** "

+ je Bestellung

1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. **Bitte geben Sie bei Bestellungen nur die entsprechende Bestell-Nr. an**, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

Bestell-Nr.	
1101	**Tools** zum **Betriebssystem 2.0**
1102	**ImageLab,ILBM2Image,Surf** -3 Grafikutilities
1103	10 Utilities z.B. **KugelED,ShellMenu,RasterLab**
1104	**SBall,MegaBall,Mosaic,FamilySol,Amiga-Tration** 5 super Spiele
1105	**Tron** und **Pharao** 2 Strategiespiele
1106	mehrere lange **Musikdemos!** Super Qualität!
1107	Ein super **Erdkunde-Programm** zum Erlernen und Überprüfen von länderspezifischen Daten!
1108	**PolyDat, bBase II** -Datei- und Adressverwaltung
1109	12 kleine Hilfsprogramme zB. **PD-Menu,Boottool**
1110	**LabelPrint**-Etikettendruck,**PrintStudio**-Druck v. IFF-Bildern,**Städle**-Postleitzahlenverzeichnis
1111	**Space-Poker-Spiel,Manta-Witze,CassCalc**
1112	6 Programme **z.B. Adressdatei,Druck v. Cassetten-Hüllen**
1113	**Video-Label-Master**
1114	**Dateiverwaltung,Galgenvogel**-Spiel,Klimadiagr.
1115	**2 Viruskiller** sowie **2 Grafikdemos**
1116	**Virus im Computer** - Bildergeschichte m. Musik
1117	**Grafikmaschine,Imploder-Datenkomprimierer, Albert**- Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
1118	**Übersetzungsprogramm englisch-deutsch**
1119	**Beethoven** - Demoversion unserer Vollversion
1120	**Intromaker** - zum Erstellen eigener Intros
1121	**Star-Trek**-Spiel bestehend aus 2 Disks !
1122	**6 kleine Denkspiele**
1123	**6 Quiz- und Denkspiele**
1124	**Spacewar,Running,Headgames,Down.**-4Spiele
1125	**Treasure Search,Missile-Com** - 2 Action-Games
1126	**Metro** und **Zon** - 2 super Action-Games
1127	**Ligaverwaltung** - neue Version
1128	**Archiv** - ein tolles Weltraum-Abenteuer
1129	**Aquarium**- Datenverwaltung der Fish-Serie
1130	**FibuMaster** - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
1131	**Imperium** - Strtegiespiel
1132	**MED** - komplexer Musik-Editor
1133	**MED-Songs** mit MED erstellte Musikstücke
1134	**Post V1.5** neue Version des Postscript-Interpreters
1135	**Wordpuzzle,Air Ace,Triangle** - 3 Spiele
1136	**Dice - C-Entwicklungssystem,Mosaik**- Spiel
1137	**Text Plus - Textverarbeitung**, leicht bedienbar
1138	**Cross** - erstellt Kreuzworträtsel, **Picture Editor** kleines Malprogramm
1139	**ILBM - Tool** mit vielen IFF-Funktionen
1140	**Up & Down,Humartia** - 2 Spiele **+ Telek.-Progr.**
1141	**Disk Print**-Labeldruck, **SBall** u. **Tron**- 2 Spiele
1142	**Conquest**-Kriegsstrategiespiel, **Zoom**-komprimiert ganze Disketten
1143	**CHS** - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
1144	**Happy Song** - Musikstücke mit MED erstellt !
1145	**Fix Disk** - verbesserter Diskdoctor
1146	**Print Studio**-Druckprogr.,P-Copy-Kopierprogr.
1147	**NGTC - Star-Trek- Quiz** besehend aus 2 Disks!
1148	**DIR-Work** -komfortables Arbeiten mit dem CLI
1149	**Wonder Sound** -Harmonie-Instrumente-Designer
1150	**Superplay** -Soundplayer,**Zero-Virus III** -Anti-Virus-Programm,**Tic Tac Toe -Spiel**
1151	**Bastelprogramm einer Ritterburg** zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
1152	**Skyblitz,Spinvaders,Grubgrabbe** -3 tolle Games
1153	**Balloonacy, Atishoo** - wieder 2 Games
1154	verschiedene **Puzzle-Spiele**
1155	**Wörtersammlung und Benutzerlexikon** für das Programm "Rechtschreib-Profi"von Data-Becker
1156	**6 neue Anti-Virus-Programme**
1157	**Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer**
1158	**Dart-Punkte-Verwaltung**
1159	**Tischtennis,Baller- u. Geschicklichkeitsspiele**
1160	**Domino** sowie 2 weitere Strategiespiele
1161	**Pokerautomat,Kniffel** und 4 weitere Spiele
1162	**Snakes u. Ladders** sowie **Dick Dynamite**, 2 tolle Spiele für mehrere Mitspieler
1163	**2 Spiele ähnlich Memory**
1164	**STU** -gutes Schießspiel und **Crunchman**
1165	**Amos-Paint** - ein sehr gutes Malprogramm
1166	**Jam Lab** - Midi-Keyboard-Programm
1167	**Artikel Datei** - Zeitschriftenkatalog
1168	**Star AM Plan** - elektron. Tabellenkalkulation
1169	**DiaLabel** -Labeldruck für Dias mit Grafik
1170	**Starlight** - Astronomieprogramm
1172	**Bildershow**
1171	**Hermann der User** - lustiges Animationsdemo!
1173	**Ligaprogramm,Flash Copy** und **Fileeditor**
1174	**Labelstar** - Druck von Labels jeder Größe, **1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos**
1175	**Datei + Zeit**- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
1176	**Viele Musikstücke auf 2 Disketten !**
1177	**VirusChecker V2.2,Vector-Detector,CliKK**
1178	**AK Lotto-Verwaltung,Space Archiv** - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
1179	**B2 Midi** - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
1180	**Medomania 2** - 8 Musikstücke
1181	**VirusX 4.0** und ein **Cassettendruck-Programm**
1182	**Silence Frontiers** - Strategiespiel
1183	**Alien Force** - sehr gutes Spiel
1184	**Moleküle-Animation**
1185	**DaVinci** - Malprogramm,**Size-Checker-A.-Virus**
1186	**Beat Stomper** - Computer-Schlagzeug
1187	**Easyprint** -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
1188	**Mastermind,Dominos,IT's Logic**- 3 Denkspiele
1189	**Conquest,Ami Omega,Rome**- 3 Strategiespiele
1190	**Musik- und Grafikdemos.** Sehr gut!
1191	**Shuggle Ball** mit Zweispieler-Modus
1192	**Tools 2.0** - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
1193	**ACME** - Strategiespiel
1194	**Dolmetsche**- Übersetzungsprogramm
1195	**DrawMap** -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
1196	**Spedogram,D-Sound,Audioscope** - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
1197	**Evil-Tower** - ein tolles Abenteuer-Spiel
1198	**Chess** - Schachprogramm
1199	**Blitz** und **LunaLander**- 2 Spiele
1200	**Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm**
1201	**HP-Deskjet-Fonts** und Anwenderhilfen
1202	**Argus Copy** - Kopierprogramm
1203	**Vortex** - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
1204	**Cheat Sheet** - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen,C-Manual-kompletter C-Kurs
1205	**Das Erbe - ein vom Umweltbundesamt gefördertes Superspiel !**

Wählen Sie aus über 100 Disketten!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed,Rechentrainer,Roll On, Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Drip-Game,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator, Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik und viele andere Programme !

100 Programme

KOMPLETTPREIS nur **89,- DM**

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED,Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein,DaVinci, Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Gray-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX ,Datei 2.15,Etikettendruck, StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart, Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

DTP-BILDER PAKET

10 Disks randvoll mit Kleingrafiken für alle Anlässe!

KOMPLETTPREIS nur **39,- DM**

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

Inhalt: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox,Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns,Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids,SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur **35,- DM**

DELUXE-BENCH

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke,Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger,Textverarbeitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw...

nur **29,90 DM**

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthält z.B.:Trucking,Mechforce,Roboter,Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockeymanager,Headgames,Cobra,The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Peters Quest,Raumstation,Drip Game,Grufti,Move,Run for Gold,Roll on,Puzzle,Steinschlag,Halma,Tennis,Space Battle,Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso,Cosmoroids,Running,Downhill,Pyramide,Skat und viele andere !

105 SPIELE

KOMPLETTPREIS nur **99,- DM**

FONTS-PAKET

10 Disks randvoll mit Schriften für Textverarbeitungen etc.

KOMPLETT nur **39,- DM**

SUPERPACK 60

60 Programme der Spitzenklasse !

enthalten sind z.B.:Return to Earth,Kampf um Eriador,Broker,Paranoid,LuckyLoser,Faktura,MS Text,Videodatei,Plattenliste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,Star Trek,Label,Amiga-Paint,Giroman,Printutility,Blizzard,Virus Control,Tetrix,Moria,Mechforce,Peters Quest,Billard,D-Sort III,Universaldatei,Quickmenü,Diskey,Astronomie,Superprint,Atlantis,Schach,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

EINSTEIGERPAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programmen - **10 Disks**

KOMPLETTPREIS nur **39,- DM**

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer, ABACUS,Fields,Elemente,Moleküledatenbank,QuizMaster

komplett in deutsch nur **35,-DM**

HARDWARE

Artikel	Preis
3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,-DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	125,-DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1MB mit Uhr	59,-DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abschaltbar	219,-DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	269,-DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,-DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,inklusive ROM V1.3	98,-DM
KICKSTART-ROM V1.3	59,-DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,-DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,-DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,-DM
MAUS-MATTE	7,-DM
1MB-RAM-KARTE FÜR A500PLUS	99,-DM

FARBBÄNDER:

Artikel	Preis
STAR LC10	DM 9,90
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95
STAR LC24/10	DM 14,50
EPSON LQ 500-850	DM 11,95

KOMMERZIELLE SOFTWARE

Programm	Beschreibung	Preis
ÜBERSETZE	übersetzt englische Texte(z.B. Anleitungen) ins Deutsche	27,-DM
DER EINSTIEG	380 Seiten geballte Informationen , Tips& Tricks inkl. 2 Disks!	49,-DM
IFF-MUSIK-PAKET	über 800 Samples (Ins-trumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Inklusive Soundbearbeitungs-Programm! Insges. 10 Disks	69,-DM
PC-HANDLER	konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format!	67,-DM
TRANS-DAT	Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln!	29,90 DM
TURBOPRINT PROFESSIONEL	DAS AMIGA-DRUCKPROGRAMM	139,- DM
TURBOPRINT II	für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi	78,- DM
X-COPY PROFESSIONEL TOOLS (neue Version)	mit Hardware-Zusatz, kopiert fast jede geschützte Software	75,- DM
LANGUAGE MASTER	Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar	49,- DM
DSORT-PRO	Diskettenverwaltung mit Etikettendruck und Listenerstellung	19,- DM
BRIEFKOPF	zum Erstellen von eigenen Briefköpfen inkl. Serienbrieffunktion	19,- DM
VIDEOPRO	professionelle Videoverwaltung mit Druckoption	29,- DM
MOVIE-MAKER	erstellen Sie Ihre eigenen Animationen!	29,- DM

LEERDISKETTEN

		3,5" 2DD	3,5" 2HD	5,25" 2D	5,25" 2HD
10	Stück DM	8,50	16,90	4,90	11,50
50	Stück DM	40,00	80,00	22,50	50,00
100	Stück DM	79,00	150,00	42,00	95,00
400	Stück DM	308,00	580,00	156,00	360,00

ABC-SOFT

Lange Str.84

D- 4930 Detmold

! ACHTUNG !
Neue Anschrift und Rufnummer

TEL. 05231/97030

FAX 05231/970333

Btx *ABC-SOFT#

Übrigens: Wir vermieten Computerspiele für Amiga,PC, Atari,C64 und Spielekonsolen.

Besuchen Sie uns in unserem Computershop!

Unsere Versandkosten: NN 8,50 DM - bar,Scheck 6,-DM - Ausland 20,-DM. Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht



▲ *Schwarz, leistungsstark und komplett - der neue TBird-Drive*

TBird dreht auf

Schwarz, komplett, leistungsfähig und preiswert: das waren die Merkmale, die Aquarius' Einsteigermaschine TBird treffend beschrieben. In einer Zeit, in der immer bessere und schnellere Computer für immer weniger Geld zu haben sind, darf man natürlich nicht säumig sein. Dies dachte man sich auch bei Aquarius und stellt jetzt den TBird-Drive vor: Schwarz, komplett, preiswert und noch ein wenig leistungsfähiger ...

Jedoch wollte sich Aquarius nicht einfach mit einer verbesserten Version des **TBird** zufriedengeben. Wenn schon ein neues Gerät, dann eines, mit dem man nicht nur User überzeugen kann, die ohnehin schon durch das in dynamischem Schwarz gehaltene Gehäuse begeistert sind. Der **TBird Drive** ist ein 486SX, der mit 25 Megahertz getaktet und mit 4 MB RAM, einem 3,5" Diskettenlaufwerk und einer 50 MB Harddisk ausgestattet ist. Ein CD-ROM ergänzt den TBird Drive und verleiht dadurch, zusammen mit den ebenfalls mitgelieferten Boxen und der eingebauten Soundkarte, dem schwarzen Computer sogar schon leichte MultiMedia-Qualitäten. Bei dem CD-ROM handelt es sich um das neue verbesserte **Mitsumi DRMC-LU 005 S**, das einen 16-Bit AT-Bus-Controller und eine durchschnittliche Zugriffszeit von 380 Millisekunden hat. Während so für die Akustik gesorgt ist, bringen ein 14" Monitor und eine VGA-Karte Bild und Farbe ins Spiel.



▲ *Aufgebaut und in Aktion*

Ohne Software ist der beste Computer nicht komplett, darum gehört zum TBird Drive auch ein umfangreiches Softwarepaket, in dem für jeden etwas dabei ist. Anwender werden über MS-Dos 5.0, Windows 3.1 und Virus Police erfreut sein. Daß auch die Unterhaltung nicht zu kurz kommt, dafür sorgen das Entertainment Pack für Windows, Mad TV und Monkey Island.

Hardware ist nicht alles

Damit man für die Zukunft gerüstet ist, kann der TBird Dive auch weiter ausgebaut werden. Ein **Intel OverDrive DX2**, der intern mit 50 Megahertz arbeitet und vom System mit 25 Megahertz getaktet wird, kann problemlos nachgerüstet werden. Dies alles könnt Ihr für 2599 DM im Fachhandel bekommen.

Aber auch wer sich bereits einen TBird Classic zugelegt hatte, braucht nicht neidvoll auf den neuen TBird Drive zu schauen: Für 699 DM ist ein Nachrüstsatz erhältlich, der, bis auf den 386SX-Prozessor, den Classic in einen Drive verwandelt.

Daneben gibt es nach wie vor auch noch den **TBird Classic**, der jetzt für 1999 DM zu haben ist. ■

Heiner Stiller

Schneller Zugriff



Die Leute kommen schon auf wahnsinnige Ideen, um ihren Zugriff zubeschleunigen. Für den schnelleren Zugriff auf Ihre Computer-Daten empfiehlt sich eine größere Festplatte von FSE. So groß wie Sie mögen. Nur zu, Schwingen Sie sich auf Ihr Skate-Board und kommen vorbei oder rufen uns an.

Festplatten und Floppylaufwerke für ATARI und AMIGA

Fest-und Wechselplatten 2 Jahre Garantie	ATARI ICD-Controller u. Treibersoftware		AMIGA BOIL3 Treibersoftware, sehr schnell, A3000 a. Anfrage		Floppylaufwerke TEAC - Diskettenlaufwerke 1 Jahre Garantie	
Quantum Festplatten	ST, Extern	MEGA ST	A 500	A2000	ATARI	
52 MB, 17 ms, 64 KB Cache	778.-	548.-	728.-	648.-	3.5"/720 KB	158.-
85 MB, 17 ms, 32 KB Cache	878.-	648.-	828.-	758.-	3.5"/1.44 MB	178.-
127 MB, 17 ms, 32 KB Cache	998.-	758.-	938.-	868.-	5.25"/1.2 MB	178.-
120 MB, 16 ms, 256 KB Cache	1028.-	798.-	978.-	898.-	HD Modul	69.-
170 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1098.-	878.-	1048.-	968.-	AMIGA	
SyQuest Wechselplatten					5.25"/880 KB	119.-
44 MB, 20 ms, 8 KB Cache	998.-		1128.-	1098.-	3.5"/880 KB	149.-
88 MB, 20 ms, 32 KB Cache	1148.-		1378.-	1248.-	3.5"/1.64 MB	228.-



Computer-Handels GmbH
Schmiedstraße 11
6750 Kaiserslautern
☎ 0631/3633-101 Fax 60697

Preise gültig ab 10.11.1992

5.25" Floppy für AMIGA 119.-

Das wilde Biest

Es kommt selten vor, daß wir nicht wissen, ob ein älteres Spiel für mehrere Systeme erschienen ist. Bei MASK OF THE SUN ist dies nun geschehen - immerhin hat das Text-Grafik-Adventure schon zehn Jahre auf dem Buckel, entstand also zu einer Zeit, als die ASM noch gar nicht im Gespräch war und die meisten der älteren Leser einen C64 besaßen.

Die Story ist schnell erzählt: Irgendwo in Mexiko gilt es, die geheimnisvolle Mask of the Sun zu finden. Mit dem Jeep, einem Begleiter namens Raoul und einigen wichtigen Ausrüstungsgegenständen inspiziert man drei Aztekenruinen und riskiert Kopf und Kragen.

Unumgänglich ist der Gas-Tod des Begleiters, und ebenso unausweichlich wird man irgendwann an eine dampfende Lava-Grube gelangen. Im richtigen Moment die RETURN-Taste gedrückt(!), ist das vermeintliche Loch im Nu überwunden. Dahinter wird sich dann das Geheimnis um die Maske und einiges mehr lüften...

Natürlich darf das Adventure nicht an heutigen Maßstäben gemessen werden *(die Grafik schon gar nicht)*, aber 1982 setzte es Akzente, war es doch eines der ersten Spiele dieses Genres überhaupt und zudem mit einigen kniffligen Rätseln bespickt. So erhält man bei einer alten Frau gegen etwas zu Essen *(das man im Jeep findet)* eine Flöte, die ihrer Aussage nach "das wilde Biest" zähmt. Wenig später trifft man in einer der Ruinen auf eine Schlange - doch die Flöte versagt ihren Dienst. Erst später kommt sie zu einem erneuten und dann erfolgreichen Einsatz.

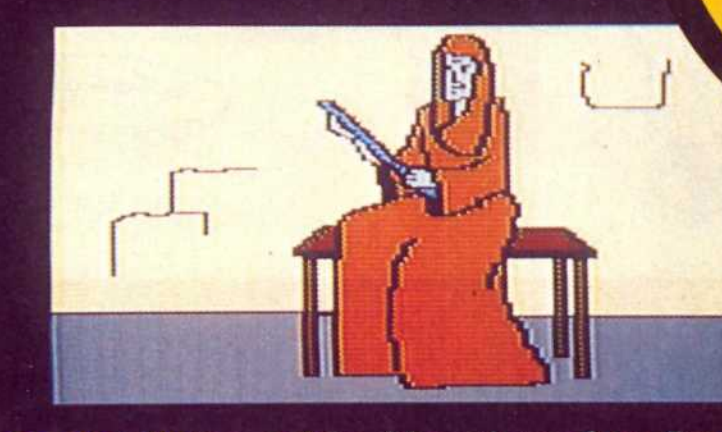
Revolutionär war damals, daß die Melodie der Flöte dabei richtig zu hören war - eine Idee, die bei *Zak McKracken* später wieder Verwendung findet, wenn Zak den Busfahrer mit seinem Kazoo wecken muß.

Spannend ist Mots allemal, und das sogar sehr. Ich erinnere mich dunkel, daß ich mir so einige Nächte um die Ohren schlug, so sehr hatte mich das Adventure gefesselt. Die Herstellerfirma **Broderbund** gibt es bekanntlich heute noch *(Patton)*, die Maske der Sonne wird man aber vergeblich in den Läden suchen.

Wahrscheinlich wären die meisten Spieler auch enttäuscht angesichts heutiger Adventure-Qualität. In Vergessenheit geraten sollte das Spiel trotzdem nicht, denn vor zehn Jahren gab es keine solch große Auswahl an Adventures, und der C64 steckte ja auch noch in seinen Kinderschuhen... ■

Klaus Trafford

▲ Die Pforte des Todes



▲ Besuch der alten Dame



▼ Mit dem Jeep durch die Pampa



Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
... inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Kleinanzeigen





Biete Software

AMIGA

Die besten 600 Amiga PD-Spiele, Anwender und Demos. Jede Disk 2,-. Liste geg. 1,80 DM in Briefmarken bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg. The best of PD!

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben Newsliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga * Amiga ! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, nach dem Motto: Schnell, billig und gut. Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (Fr. Rückumschlag)

Verkaufe Amiga-Originale (1a Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F. - vom - Endt - Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Kaufe & verkaufe Originale für Amiga & PC Mit Anleitung und Verpackung. Habe ca. 90 Stück. Suche aber ständig welche. Anfragen/Angebote schriftlich oder: 0 53 82/48 58. O.Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim.

Kaiser R für Amiga: Joy-Steuerung, 4 Spieler, 50 Parameter, Städte bombardieren, Feldschlachten, Kurven-Grafiken, 15 Ränge, 400 Armeen, GL2, 5 Typen => 20,- DM an: M.Schwarz, Bahnhofstr. 78, 4100 Duisburg 12.

Amiga * Amiga ! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, nach dem Motto: Schnell, billig und gut. Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (Fr. Rückumschlag)

Amiga Orig. Eye of the Beholder, Dragonflight, Falcon F16, F15, Epic Powermonger, Bundesligamanager Pro, Ultima 5 + 6, Bards Tale 3, Parasol Stars, Nightshift, Black Crypt, Eco Paradroid 90, Tel: 06542/22160.

Biete Amiga-Originale! Ab 10,- DM! (u.a. Battle Isle, Thunderhawk, Lotus, Lemmings, Mig-29-Fulcrum, u.a.) Liste bei: H.Springer, Lennéstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

TOP: AMIGA Cheats, Codes, Tips, Tricks u. Lösungsheft! Über 3000 Cheats usw. in einem Din A5 Heft! Neu: Jetzt auch mit Moduladressen! Nur 10 DM! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System angeben!!!!!

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben Newsliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Posta Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

— Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (nur telefonisch!)

Amiga * Amiga ! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, nach dem Motto: Schnell, billig und gut. Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (Fr. Rückumschlag)

Amiga & PC-Originale: Civilization, Space Quest IV, Kings Quest V, Wing Commander II, Pirates Gold, Elite II, Larry IV, Beholder II, Darklands, Legend of Kyrandia, etc. Liste gegen 60 Pf. RP. *** Tel: 05382/4858 ***

AMIGA u. ATARI ST: Demos u. PD-Software zu Spitzenpreisen! Infos gg. 2 DM bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - System angeb.- 10 Disks m. Amiga Demos 20 DM inkl. Disks, Porto u. Verpackung!

Programmiere Intros, Demos, Menüs (AMIGA): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

Amiga-Spiele: Loom für 40.-, Indy 3 und Monkey Island je 45.-, Dune und Mad-TV je 50.-, Willi Bemish für 55.- und Covert Action für 60.-. Alle zusammen für 300.- Stefa Karlegger, Bergstr. 28, 6507 Inge eim.

Verk. Amiga-Originale! Preise zwischen 10 DM u. 55 DM. Gratisliste anfordern bei: W.Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel: 09231/4204 (17-20 Uhr)

Verk. Amiga-Orig. (1a Zustand) Listen m. Spielwünschen u. Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F. - vom - Endt - Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Amiga * Amiga ! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, nach dem Motto: Schnell, billig und gut. Liste anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1 (Fr. Rückumschlag)

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt. Alles zum SKP! Sanity'92

X-Copy Pro, neue Version mit Hardware zus. für Amiga aus Doppelschenkung. Tel: 05221/31129 für 60 DM, Michael verlangen.

Amiga: Verk. Airbus A 320 DM 50.-, Civilization DM 40.-, Elite u. Railroad Tycoon DM 25.- Torsten Nitschke, Silvesterplatz 6, 4450 Lingen (Ems). Tel: 0591/76000

Verkaufe Amigaspiele: Red Baron 30 DM, Knights of the Sky 30 DM, Wayne Gretzky 2 30 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

— Amiga — Amiga — Löse meine Softwaresammlung auf! Tel: 05731/40419 (nur telefonisch!)

Die besten 600 Amiga PD-Spiele, Anwender u. Demos Jede Disk 2,-. Liste geg. 1,80 DM in Briefm. bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg. The best of PD!

Verk. Amigagames: Face OFF 20 DM, John Burnes Football 30 DM, Espana - The Games 92 30 DM, Tennis Cup 2 30 DM, Stefan Kuhmann Mühlstr. 21, 6907 Nussloch.

***AMIGA* Orig. Anwenderprg.:** Deluxe Paint III dt. nur 150,- DM, Publishing Partner (Super DTP-Prg.) (Orig.: 495,- DM) nur 280,- DM (Preise auf VB!!) Call 0234/532480 **







**** AMIGA ** ** AMIGA **** Wegen Systemauflösung verkaufe ich unzählige Games (z.B. Monkey 2, Mad TV, Ishar, Lure ...) zu fairen Preisen. Fordert Gratisliste an bei: Robert Troesch, Postfach 48, A-1174 Wien.

ATARI ST

ST-PD sehr billig 1,50 je Disk. Originale, Midwinter 2, M1 Tank, Futurewars ca: 40 St. zu verkaufen. MIDI-Soft wg. Systemwechsel abzugeben. Liste gegen 2 DM. Wöbking Elke, Moselstr. 44, 5401 Moselkern.

ATARI-ST Immer neueste PD-Soft/Anwender. Viele Anleitungen in dt. Fordert Gratisinfo v. Robert Tremel, PF-99, A-1183 Wien.

Atari ST PD-Soft. Immer das Beste und SPOTTBILLIG (1,90 DM/Disk). Katalogdisk kostenl. bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland 1, Tel: 04463/1024. ATARI

Löse meine Atari ST-Anwender + Spiele und PC-Anwender Software auf. Viele Anleitungen, Bücher für ST-PC. Liste bei: CS-Crew, Postfach 58, A-1107 Wien. ST-PC PC-ST ST-PC PC-ST Orig.

TOP: ATARI ST Cheats, Codes, Tips und Tricks Liste! Über 1700 Cheats, Codes usw! Nur 10 DM! Bearbeitung innerh. von 48 h! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2220 Lüneburg! System angeben! Write or die - be fast!!!

ATARI-ST Immer neueste PD-Soft und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF-99, A-1183 Wien.

Für ST: Amberstar, 3-D-Construction-Kid, Magnetic Scroll Collection + jede Menge PD. Frank Reiss, Goethepark 12, 1000 Berlin 12.

ST-PD sehr billig. 1,50 je Diskette. Originale, Midwinter 2, M1 Tank, Futurewars ca: 40 Sück zu verkaufen. MIDI-Soft wegen. Systemwechsel abzugeben. Liste gegen 2 DM. Wöbking Elke, Moselstraße. 44, 5401 Moselkern.

C-64

Yep Demo-Freax! Hab für C64 immer neueste Demos, Mags und anderen Stuff! Nur PD-Soft!! Auch Abos!! Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

C-64 * C64 *** C64 ***** Neue und alte Spiele, PD, für den guten, alten C-64 zu verkaufen! Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, PF 36, A-1108 Wien.

Biete über 20 C64 Ori.Programme und PD-Software. Liste gegen 1 DM Rückporto – Joachim Boukamp, Eichenweg 1 A, 4442 Salzbergen.

Verk. Origin. Kasset. für C64: 1985, Kikstart, Action Biker, Go for the Gold, Ping Pong + Yie are Kung Fu (pro Kas. 10 DM + 3 DM RP). Tel: 09303/1585, Andreas.

Verkaufe C64 Originale für je 10 DM: Warlock, Flimbo's Quest, Turbo Out Run, Turrican, Snowstrike und eine Test Drive Sammlung (TD1, TD2 + Zusatzdisk) Tel: 07642/3980

Verk. Origin. Kasset. für C64: The Running Man, Vigilante, Grand Monster Slam (pro Kas. 20 DM + 3 DM RP). Tel: 09303/1585, Andreas.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

C64 - PD - Softw. f. nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

C-64 * C64 ***** Neue und alte Spiele, PD, für den guten, alten C-64 zu verkaufen! Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C64-PD - C64-PD - C64-PD Demodisk gg. 2 DM bei: D.Peter, Weingartenstr. 2, W-7135 Wiernsheim 4. Tausche auch: Liste schicken! 1 Doppels. Disk nur 1,50 DM!

C-64, Amiga Software (PD- und Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Out., L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Verk. C-64 Programme: Manchester United und F. M. World Cup Edition für je 20 DM. Schriftl. anfordern und RP nicht vergessen!!! Carsten Hilpert, Am Klushof 11, 2850 Bremerhaven.

HA, HA; es gibt doch noch jemanden, der High Quality 64er PD-Soft noch in alle Welt verschickt. Interesse? Katalog gibt's für DM 2,- von: M.Klein, Wätjenstr. 20, W-2800 Bremen 1.

C-64 * C64 ***** Neue und alte Spiele, PD, für den guten, alten C-64 zu verkaufen! Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

PC

*** PC * PC *** Neueste PD-Games u. Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt.

Achtung Sammler: Verkaufe PC-MOON Patrol VB 79,- DM, nur XT, 5,25 oder tausche gegen Plan 9, Darkseed oder WWF Wrestling. Tel: 08232/1343 (Jürgen)

Verkaufe PC-Originale, alle DM 60 + kompl. dt.: Robin Hood, Laura Bow 2, Dragonflight, Lure of Temptress, Ultima 7, DSA, GS Frontier, P.Prometeus + SQ4. Tel: 0731/79732 ab 18.00

Verk. orig. PC-Games: 1869, Patrizier, Ult. Underw., PGA Golf, Conqu. o. Longb., Eco Quest, Epic je 55 DM. Blackgold, Monkey Island, SimCity, Simant je 50 DM unter 07741/66341.

Verkaufe original WESTERN FRONT für den PC, Neupreis 120.-, für DM 60.- und Wing Commander 2 incl. Secret Missions für DM 80.- (incl. Speech Pack). Tel: 02208/5364 (am Wochenende)

Verkauf/Tausch PC-Originale: Indy 4, Planets Edge, Star Trek, EOB, Shadow Sorc., Battle Isle, G.Khan, Eternam, Kings Bounty, M + M II, Death Knights u.a.m.! Tel: 02175/2779

*** PC * PC * PC *** Neueste PD-Games und Anwender abzugeben!!! Gratisliste anfordern bei: Robert Schneller, Postfach 2, A-2703 Wr. Neustadt.

******WAAAHNZIIIN***** The first PC-Disk-Mag with Insidergags, SB-Supportin'& Scan-Pictures!!! Full da Kult! Call mal vorbei! 02432/80410 (DoVo), no Laijmoh!!!

PC-Originale, SSI: Second Front DM 65.-, Western Front DM 65.-, Carrier Strike South Pacific DM 75.-. Alle Games mit deutscher Anleitung, Telefon: 05202/81865.

***IBM* Verk. Originale** wie Quest for Glory II (60), Caveman Ugh-lympics (30), Muds (50). Meldet Euch bei Sascha Buld, Hellingen 43, 8729 Königsberg (09525/7 71)

Löse meine PC + ST - Software Spiele und Anwender auf. Viele Anleitungen und Bücher original. Liste anfordern: ICS-Crew, Esther Georg, PF 58, A-1107 Wien

Verk. Manhunter 2, Kings Quest IV, Police Quest 2, je 35,- DM. Alle zus. 100,- DM. Tel: 07240/4127 ab 18.30 Uhr.

PC-Originale Pools of Darkness, Death Knights of Krynn, Gateway to the Sav. Frontier + Eye of the Beholder (dt.) je 40,- DM. Alle zusammen: 150,- DM ** Tel: 0234/532480 (ab 20 bis 22 Uhr) Dial soon!

Verkaufe PC-Spiele! F-29 Super Fulcrum für Archimedes! Verkaufe auch Sega Master + Spiele und NES + Spiele! Habe außerdem Mega Drive-Spiele! Tel: 08151/6994. VHB!

KONSOLE

Tausche/Verkaufe Famicom Spiele, habe 26: Axeley, Robocop, Mario Kart usw. Ruf mich an! Bin ab 19 Uhr zu Hause. Tel: 04489/6225.

Verk. und tausche Mega Drive, S-NES, Game Gear, Game Boy, PC und MS Spiele. Verk. Lösung zu Soul Crystal. 09082/1588.

Verkaufe für Game Boy: Solarstriker, Fortees of Fear, Dynablaster, Quarth und Castilvania Adventure für 50 DM ein Spiel! Per Nachnahme. Hoffmann, Rosenbergstr. 49, O-7034 Leipzig.

ANDERE

MS-DOS Neueste PD Spiele + Anwender zu vergeben!!! Fordert einfach Gratisliste bei Erdil, Postfach 21, A-2763 Pernitz.

Verkaufe: Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Loom, Indy 3, Monkey Island je DM 40. Komplett nur DM 170,-. Tel: 06751/2065 (Toni).

Suche Software

AMIGA

Suche für Amiga 500 Nectaris, Full Metal Planat und von Risico die Originalfassung. Angebote an Michael Kupke, Jülicher Weg 26, 4170 Geldern 1.

Kaufe Amiga-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche North Sea Inferno und Emlyn Hughes int. Socker für Amiga. Angebote an: Marcus Hechler, Heidelbergerstr. 146, 6100 Darmstadt.

Suche für Amiga 500 das Spiel X-Terminator und The Last Ninja Teil 1-3, zahle pro Spiel 20 DM. Suche auch noch Double Dragon Teil 2 und 3, zahle auch 20 DM. Ruft an Joachim, 09854/1350.

Kaufe Amiga & PC-Originale. Egal wie alt oder neu, es müssen nur Originale mit Anleitung & Verpackung sein. Ruft an: 05382/4858, Ole.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung und Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. - vom - Endt - Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

Suche für Amiga 500 Nectaris, Full Metal Planat, Eings of Furi und von Risico die Originalfassung. Angebote an Michael Kupke, Jülicher Weg 26, 4170 Geldern 1.

PROBLEME BEIM LÖSEN EINES ROLLENSPIELS ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel:

Abandoned Places	Hook	Pools of Darkness
Amberstar	Indiana Jones 3 & 4	Police Quest 3
Buck Rogers 1 & 2	Ishar	Prophecy of the Shadow
Castle of Dr. Brain	Immortal, the	Quest for Glory 3
Cruise for a Corpse	Kathedrale, die	Robin Hood Adventure
Wizardry 6	King`s Quest 5	Sherlock Holmes
Das schwarze Auge 30DM	Laura Bow 2	Shining in Darkness (MD)
Darkseed	Legend	Space Quest 4
Death Knights of Krynn	Legend of Kyrandia	Spirit of Adventure
Dungeon Master	Lords of Doom	Star Trek Adventure
Eco Quest	Lure of the Temptress	Summoning, the
Elvira 1 & 2	Might and Magic 3	Treasures of the sav. Frontier
Eternam	Monkey Island 1 & 2	Ultima 6 & 7
Eye of Beholder 1 & 2	Obitus	Ultima 7 2. Teil
Fate-Gates of Dawn	Pirates	Ultima Underworld
Heimdall	Planet 9 from out. Space	Warriors of eternal Sun (MD)

Bei uns können Sie auch das erste deutschsprachige Computer- und Konsolenrollenspielmagazin Magic Worlds zum Preis von 4 DM (plus Portokosten) bestellen. Es beinhaltet Berichte und Tips zu den neuesten Spielen.

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtum und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gerhardtstrasse 2, 1000 Berlin 21 **Tel.: 030/391 84 95**

Ich suche die Originale Shadowgate, Chambers of Sh., Deja Vu I, Leather Neck sowie alle Progr. zu Alternate Reality. Bitte schriftlich an: Christian Wohlgemuth, Borkenerstr. 74, 4408 Dülmen.

PC

Suche für PC Another World und Eternam. Zahle je 45 DM. Bitte melden bei Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen. Tel: 06721/42786 - ab 12.00 Uhr, täglich!!

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche f. PC Another World u. Eternam. Zahle je 45 DM. Bitte melden bei Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen. Tel: 06721/42786 - ab 12.00 Uhr, tägl.!!

Suche ständig alle Top-Games für PC!, Nur Originale anbieten! Nehme billigste Angebote! Schickt Eure Listen/Disks an: H.Springer, Lennéstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

Suche für PC: Alle Handels-, + Wirtschaftssimulations, sowie alle Strategiespiele, und diese nur Original + nur mit Anleitung! Tel: 04104/3763

C-64

Österreich Suche Software für den C-64. Kurt Krinner, Kastenlangen 93, A-6850 Dornbirn.

KONSOLE

Kaufe Game-Boy-Spiele mit Anleitung und Verpackung! Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Konsolen + Spielmodule für folgende Systeme: Sega Mega Drive, Sega Master System, PC Engine, Nintendo und Super Famicon. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, 0431/641670! 641670

Sega Mega-Drive und Super Nintendo Module. Auch Konsolen. Kaufe auch ganze Bestände. Bitte nur Hannover und Landkreis. 0511/231850

Suche Hardware

AMIGA

Suche preiswerten Amiga + Zubehör! Suche auch billiges C64-System. Angebote an: Thomas 0221/544162.

Defekte Amiga 500 - 3000 gesucht, zahle defekt bis 250 DM, intakt bis 350 DM. 02371/32555 (Thomas)

KONSOLE

Suche Game Boy + Spiele, Mega Drive + Sp., Famicom + Sp., NES + Sp., Sega Master + Sp., Lynx + Sp., Game Gear + Sp. PC-Engine + Sp., auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497... ab 17 Uhr...

Biete Hardware

AMIGA

Amiga 500, Monitor 1084 S, 2. Laufw., 1 Meg., Olivetti Farbdrucker, 3 Joys., HF-Mod., ca. 60 Originale. Wert: ca: 3500 DM - Preis: VB 2800 DM. O.Göcking, Auenstr. 8, 8000 München 5

Amiga 500 (1 MB) + Farbmon. + 24-Nadeldrucker + Org. Test u. Datenverarb. + Musik- u. Grafikprogr. + 8 Spiele + 7 PD (alles 100% ok u. 1 J. alt) = 1900 DM. Tel: 05231/48098 (Fabian Masny, 4930 Detmold)

Verkaufe Amiga 500 mit TV-Tuner 1 MG, 250 Disks, Diskbox, 2 Joysticks und viele Originale für nur 1300 DM. Alles gibts unter der Telefonnummer 076698/368 (Lars Wagner)! Per Nachnahme!

Verk. Amiga 600 mit 1 MB RAM, 1 Mon. alt wegen Doppelkaufs. Alles in 1a Zustand für 750 DM. Zu erfragen bei Mike Lenzner, Querstr. 22, O-6515 Münchenbernsdorf.

Verkaufe AMIGA 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Monitor, Drucker NEC P 2200, 2 Joysticks, MIDI-Box, Kickstart-Umschaltplatine, TV-Modulator und Handbücher. Viele Originale wie Kick-Off 2, Starglider 2, Indy 500 uva. Nur zusammen für **999 DM** + VK. Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen, Tel: 06721/42786.

Verkaufe Amiga 500 mit TV-Tuner 1 MG, 250 Disks, Diskbox, 2 Joysticks und viele Originale für nur 1300 DM. Alles gibts unter der Telefonnummer 076698/368 (Lars Wagner)! Per Nachnahme!



Inh. wolfgang smutny

- vom Spielcomputer bis zur Profiline
- Spiele und Anwendersoftware; Bookware etc.
- Computerperipherie und Zubehör aller Art
- Reparatur und Garantieservice im Hause

kurstraße 66 · 1800 brandenburg
telefon 52 18 79 / fax 70 18 11

autorisierter Commodore vertragshändler

A500 + 1 MB + 2 LW + Monitor 1084 S + 24 Nad. Drucker LC 24-20 + 5 Originale, z.B. Monkey-Island 2 u. F 152 + 30 Disketten + Maus + 20 Zeitschriften! TOPZUSTAND! nur 1600 DM. K.Petzold, Waldstraße 39, O-2222 Karlshagen (1/2 Jahr alt)

A2000 mit 2 3,5 LW, 105 MB Quantum und GVP-Serie 2 + 2 MB, A 2630 + 4 MB, Multivision 2000 und CTX Multiscan Monitor, alles zusammen für sage und schreibe 3300,- DM, ja richtig nur 3300 DM. Tel: 09355/4617.

Amiga 500 (1 MB) + Farbmonitor + 24-Nadeldrucker + Org. Test u. Datenverarb. + Musik- und Grafikprogramme + 8 Spiele + 7 PD (alles 100& ok u. 1 J. alt) = 1900 DM. Tel: 05231/48098 (Fabian Masny, 4930 Detmold)

Verk. für Amiga 500: Turbokarte + Coprozessor 68882 u. Red Baron u. SQ 4, KQ 4, 2 Wochen alt (700 DM). Schreibt an: Dirk Maßmann, Schleizer Str. 22, O-6502 Gera, Tel./Fax: 0365/33718 (ab 18 Uhr)

Verk. 4 x 1 MB Simms für GVP-Festplatte zus. 270 DM. Orig. Spiele KQ V/BM Prof. + Editor. T.Blodau, Kotterner Str. 39, 8960 Kempten.

Verk. Amiga 500, C.-Tisch, 1 MB, 2 LW, Maus und Matte, 20 - 30 Originale, 170 Disketten, 2 Boxen, Joystick, 50 Computerzeitschriften (ASM, PP, A7). Alles zusammen für VB 1500 DM, Telefon 05161/72021

Verkaufe A-500 + Speichererweiterung + Farbmonitor + Maus + Mauspad + jede Menge Fachlit. + fast alle AMIGA Zeitschr. + über 100 Disks + 2 Joysticks + Originalspiele (alle vom Feinsten z.B. Populous u.a.) und das alles für sagenhafte 1300 Märker. Tel: 07429/1735 (ab 17 Uhr). PS: Preis VHB!!!

Amiga 500, Monitor 1084 S, 2. Laufw., 1 Meg., Olivetti Farbdrucker, 3 Joys., HF-Mod., ca. 60 Originale. Wert: ca: 3500 DM - Preis: VB 2800 DM. O.Göcking, Auenstr. 8, 8000 München 5

Amiga Originale: Starbyte Super Soccer, Hostages, Locomotion, Loopz, Simcity, Simant, Supremacy, Robland, Epic, Fire + Ice, Bardstale, Larry 5, Tel: 06542/22160

Verkaufe AT-Karte A2286 für Amiga 2000, 2 Monate alt, incl. 1,2 MB -LW, MS-DOS 4.01 und Handbüchern DM 400,-. Tel: 02631/48034

Unschlagbar! A 500 + Monitor 1084 S + 8 MB Speichererweiterung (bestückt mit 1,5 MB) + Mouse + 70 Disks Software + Joysticks für 990 DM!!! Alles neuwertig! Tel: 02324/78383

Verkaufe Amiga 500 + A 501 + 2. Laufwerk 1084 S, Farbmonitor, 40 Originale, 400 Disks, 2 Competition Pro, 1 Mouse, Abdeckhaube, Basic Bücher, Zubehör, 05222/20911 (Jens) Preis: 1450 DM.

Verk. A 500 m. Maus u. Joyst., Staubschutzhülle, Seikosha-Drucker, High-Screen-Farbmonitor, Disketten, Endlos-Pap., Literatur. Alles 1 a Zustand, 1000,- DM, Tel: 0431/581695

Verkaufe A 500, Farbmonitor 1084, 1 MB Speichererweiterung, 2 LW, 2 Joysticks, Maus, Software, Literatur, Top Zustand! für 1100 DM. Tel: 089/6916992, Florian.

ATARI ST

Verkaufe 1040 STE + SC 1224, 2 Jahre, für 1200,- VB. Verk Amberstar + Grand Prix je 60,-. Verk. Cadaver, Zack McKracken, Maupiti Island je 50,-. Alles für STE. 05222/58981 o. 50863.

Verkaufe Atari STFM 1040 + PHILIPS-Farbmonitor + TV-Tuner + Mouse + 3 Spez. Joysticks + 19 original Spielen + Anwendersoft + Programmierbuch OMIKRON + Staubschutz + Mouse-Pad = Wert 3000 DM. Preis Dein Gebot!! Tel: 09922/6319 ab 17 Uhr.

Verk. Atari 1040 ST mit SW Monitor SM 124, Maus, über 80 Programmen, Beschreibungen, Literatur u. Diskettenbox. VHB: 800 DM. Martin Stefan, Eichendorffstr. 18, 6800 Mannheim 1.

Verkaufe Atari 1040 STFM + 2 Mon.: SM 124 + SC 1435 + Umschaltbox. 1 Jahr, 100% ok, + Original: Tur. II, PQ II, uvm. (Spiele auch einzeln) + über 200 Disketten + PD-Prgramme VB 1250 DM, Tel: 040/2791547

Atari ST 1040 STF + Color Monitor SC 1224 + Logimouse für nur DM 800 VB zu verkaufen! Jasper Sasse, 5 Tur des Pres, L-8147 Bridel, Luxemburg Telefon: 00352/332121. Spiele: DM 25: Turrican, Populous +++

C-64

Verkaufe: C-64I + Floppy II + Drucker + Minidrucker + Monitor + 2 Module + Computerschreibtisch + C-Schrank + 50 Leerdisketten + Spiele Preis: 1200,-. Tel: 05379/1225

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Literatur + Disks + Seikosha-Druck. Sp 1200 VC, 3-7 Jahre alt, voll funktionsfähig, VB: 300,-DM. Call immediately for Rene!!! Tel: 02104/62146 ab 17.00 Uhr.

Verkaufe: C64II, 1541, Drucker Citizen 1200, Philips Grünmonitor, kpl. mit 2 Joysticks, Maus, Leerdisketten und vielen Spielen für 550 DM, Tel: 0203/761495.

C-64 II mit 2 LW, Farbmon., Maus, 3 Discboxen mit Topsoft, 2 Joysticks, Literatur. VHB 800 DM (evtl. Drucker) Jörg Senf, Eiselstr. 133, O-6502 Gera

PC

286er/12, 42 MB HD, 5 1/4 + 3,5 LW, 4 MB RAM, Soundman incl. zwei Boxen, Game Card mit Joystick, VGA Karte und -Monitor und Logitech Mouse. Software: MS DOS 5.0, Double Density und Spiele für 1500 DM. Tel: 0511/561753 nach 16 Uhr.

PC-Emulator neu, günstig zu verk. Computerspiele, 18 Stck., zu verk. Tel: 09443/7308

386/33, 40 MB, VGA, 2 LW-HD, Farbmon.-hochauflösend, Modem, Joy-Karte, S.-Blaster, Roland LAPC1, Drucker Epson LQ 400, div. Joysticks, Originale von M.Island 2 bis W.-Commander (13) F.-Preis 3500 DM. 040/5513140.

386 DX 25 Mhz, 4 MB RAM, SVGA Mon., SVGA Karte, 107 MB, 12 MS Seagate HDD, Maus + Pad, 1.44 + 1.2 MB Floppies, Joystick, Spiele: N.A.M., SV-25, usw. für nur 2900 DM zu verkaufen Telefon: 07851/1295.

AT-286 / 12 MHz / 1 MB, 45 MB GD, 1,44 u. 1,2 MB Floppy, VGA, DOS 5.0 / VB 800 DM. Außerdem EOB (35 DM/5 1/4), Lord of Rings (30 DM / 5 1/4), Dark. of Krynn (30 DM / 3 1/2), Telefon: 07032/31742, Sebastian.

Verkaufe neuw. 386-SX-16 MHz Motherboard Verkaufe außerdem preiswert C64 Originale: Klaus Ullrich, Nibelungenstr. 12, 6149 Rimbach, Tel: 06253/7618

KONSOLE

Mega-Drive, 2 Monate alt, mit Sonic The Hedgehoc und Dragons Fury für 333 DM + Porto. Anrufe nach 16 Uhr: 0511/561753 !!!

Dt. Megadrive (RGB + PAL) + 2 Joypads + Japanadapter + 5 Spiele (Barc Nuckle, Gynoug) VB: 800- DM. Simon Biedermann, Brackvogelweg 5 b, 8056 Neufahrn, Tel: 08165/3144.

Verkaufe MD + 5 Games (z.B. Hard Ball + Hellfire) + jp.-Adapter + 1 Pad für 300 DM. Alles ist 100% in Ordnung und 1 Jahr alt. Tel: 089/6907323 (bitte erst ab 17 h)

Sega Mega Drive mit 5 Modulen, 4 Module deutsch, 1 japan. m. Adapter. 2 Mte. alt m. Garantie, NP 730,-, VB, Tel: 02741/61630 ab 17 Uhr.

Verkaufe Sega Master System 2 mir 4 Spielen. Alex Kidd 1, Sonic the Hedgehog, Donald Duck, Castle of Illusion. Anrufen unter: 06223/46545, nach Oliver fragen! Preis: Verhandlungsbasis.

Verk. Sega Mega Drive m. 2 Joy Pads, 7 Spielen u. Master System Converter (450 - 500 DM) Andre Loch, Rudolstädter Str. 18, O-6502 Gera-Lusan, Tel: 0365/33718 (Dirk Maßmann)

Verk. 1 Sega Gamegear + Sonic + Columnis + Netzteil f. DM 220,- Tel: 069/837342, n. Andreas fragen, am besten nach 17. h.

Verk.: Mega Drive, 2 Joypads, 7 Spiele / Game Boy, Akku-Pack, 4 Spiele / Atari-ST, 2 LW., sw-color-Monitor, Games - komplett oder auch einzeln. Mega: 550 DM, G.B.: 300 DM, ST - anfragen. Marc 07304/5106

Achtung! Verkaufe GB + Akku 100 DM. 25 Spiele je 20 - 40 DM. Liste gegen frnk. Rückumschlag: Lars Metz, Oesterborstelstr. 12, 2245 Tellingstedt. Tel: 04838/965. Nach 17 h. LM

Sega Master System ohne Joysticks mit 18 Spielen. Wie neu, DM 600. Tel: 4705536, Boszczyk, Stuckstr. 8, 8000 München 80.

ANDERE

Verk. C-128 + Laufwerk 1571, 120 Disketten, Action Replay MK 6, 2 Joysticks u. Literatur. Nur 650 DM. Christian Titulaer, Hartenfelsstr. 10, 4155 Grefrath 2.

Verk. ASI-Musikbox mit Soundkarte, Lautsprechern, Monkey Island dt., Mad TV, Kopfhörer, Musikprogr.. Neu, originalverp., unbenutzt. Tel: 02202/37609!

Verk. C-128 + Laufw. 1571, 120 Disketten, Action Replay MK 6, 2 Joysticks und Literatur. Nur 650 DM. Christian Titulaer, Hartenfelsstr. 10, 4155 Grefrath 2.

Verschiedenes

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für (VER)kauf, tausch-freudige FREAKS! 14täg. (!) Club-ANZEIGENHEFT! Nur DM 2,- pro Monat Beitrag!! A.Beck, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info g. frank. Rückumschlag von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

100 DM tägl. ganz legal u. für jedermann von zu Hause aus durchführbar. Infos gegen 1 DM RP bei Markus Schultheiß, Baumgartenweg 37, W-8780 Gemünden.

KICK-OFF-Team sucht Anschluß an KICK-OFF-Club o. Spielpartner zwecks Durchführung von Turnieren u.ä. Bitte melden bei Heinz Rottmann, Seminarstr. 19, 4430 Steinfurt, Tel: 02551/5267

Markt

Top Programmierer mit langjährigen Erfahrungen in Assembler (PC und/oder Amiga) von Programmierer Team gesucht. Zwecks Entwicklung hochwertiger Spiele!!!! Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

TOP NEBENVERDIENST bis zu 100 DM täglich! Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Infos gg. frank. Rückumschlag bei: J.Bender, Bautzenweg 1, 7107 Bad Friedrichshall.

Programmierer (Pascal, Basic, Fortran, 80 x 86, 68000, ARM Assembl. sucht Stelle o. freie Mitarb. im Bereich Spielesoftware. Helmut Theuerkauf, Tel: 02175/6606.

TOP-JOB 8000,- DM und nehr in 3 Monaten. Auch für Jugendliche. Info geg. 2,- DM in Briefmarken bei Martin Fuchs, Reinthal 120, 8153 Weyarn

Tausch

Amiga + Super NES Suche Tauschpartner. Habe das Neueste u. suche es (evtl. auch Anfänger). Call fast: 0443/18016 (Nur am Wochenende 15-18 Uhr)

Tausche PC-Soft, Red Baron, DSA, BAT, Muds, Kathedrale, Indy 3, Elite, Populous, Startrek 5, KQ 2-4, Ralph Glau, Buck Rogers, PQ 2, SQ 3, SQ 4, Mad, Monkey Island I, Tel: 07931/45235 bis 21 Uhr.

Tausche Larry 5 für PC, Original kpl. dt. 5,25" gegen Ultima 7 o. Darkseed. Nur Originale! Schreibt an: Jan Heß, Schulstr. 11, O-9415 Stützengrün

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale sowie diverse Konsolen. Nikolaus Joka, Lilienstr. 43, 4300 Essen 1, Tel: 0201/423305, FAX: 0201/420281.

Suche aus dem Bersich DKB - Feuchtwangen - Wasserdrutingen - Ansbach u. nähere Umgebung Tauschpartner für Amiga 500/1000. Software - Spiele. Ruft an unter 09854/1350. Joachim verlangen.

Games 92, Welltris, Rodeogames, Summer/Winter Olympiad, Bad Cat, Tenniscup, Steel Thunder, Oil Imp. gg. Kaiser, Mad TV, Bundesl. Man. Prog., Patrizier, Winzer, Populous o. sonst. Sportsp., Tel: 08033/8772

Tausche, verk. MD-Spiele: Dragons Fury, Th. Force 3, Mickey I, Streets of ... Suche Aleste, Golden Axe II, Immortal, Mercs (2), Rambo 3 usw. Jörg Senf, Eiselstr. 133, O-6502 Gera

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PC! Schreibt schnell an: Sascha Heib, Birkenbergstr. 18, 5090 Leverkusen 3, keine Anrufe!!

Amiga + Super NES Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (evtl. auch Anfänger). Call fast: 0443/18016 (Nur am Wochenende 15-18 Uhr)

Kontakte

Suche Tauschpartner für Game Boy, Game Gear und NES. Liste an Stephan Riedel, In der Gartel 24-26, 6458 Niederrodenbach. Tel: 06184/52416.

Junger Grafiker aus Graz (Österr.) sucht Kontakte zu Programmierern. (Möglichst im Raum Graz u. Umgebung) Wer sich f. meine Demo-Disk interessiert soll mich anrufen! Michael Sormann 374394

For a cool swap like Demos, Slide Shows and Mags write to: Daniel Mayr, Greifswalderstr 10, 4100 Duisburg 29. PS: Auch Anfänger!

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als sie denken!
Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung!
Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:

TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870, W-3440 Eschwege

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:
*Bei Einsendung eines Konzeptes:
DM 10,– je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

*Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage:
(Breite x Höhe)

43x40 mm	=	60,– DM + MwSt.
43x50 mm	=	70,– DM + MwSt.
43x60 mm	=	80,– DM + MwSt.
43x70 mm	=	90,– DM + MwSt.
43x80 mm	=	100,– DM + MwSt.
(43x80 mm	=	Höchstformat)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

Haben Sie noch Fragen?
05651/929916

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 01/93 erscheint
am 11. Dezember 1992

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 02/93 ist der
25. November 1992

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

* * * * * * * * * * * *

TOPSOFT GbR
IHR PARTNER
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA – C64/128 – ATARI ST
MS-DOS – SCHNEIDER CPC
SEGA MASTER SYSTEM II – NES
– SEGA MEGA DRIVE – ATARI
LYNX – GAME GEAR – CDTV –
GAMEBOY – SUPER NINTENDO

SUPER PUBLIC DOMAIN
für AMIGA – MS-DOS – C64/128

Leerdisketten 3,5" & 5,25"
Lösungshilfen in deutsch

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Bitte Computertyp angeben!

Firma T O P S O F T GbR
POSTFACH 4
8133 FELDAFING
Telefon 0 81 57-34 28 – Fax 44 05

* * * * * * * * * * * *

KIKU DESIGN GROUP-AtariST Game

Herstellung,
Games ab 10 DM
z.B. SPACE MISSION 15 DM
oder BALKAN-KRISE 10 DM.

NEU
jetzt auch Vertrieb aller Systeme.

TEL. (02166) 68 16 96
24 Std.



Lynx II Konsole inkl. Blue Lightning Demo Card	199,–
Lynx Power Pakete inkl. Game Card	je 248,–
A.P.B.	79,–
AWESOME GOLF	79,–
BATMAN RETURNS	79,–
BILL & TED'S EXC. ADV.	79,–
BLOCK OUT	79,–
BLUE LIGHTNING	69,–
CALIFORNIA GAMES	79,–
CASINO	79,–
CHECKERED FLAG	69,–
CHIPS CHALLENGE	69,–
CRYSTAL MINES II	79,–
ELECTROCOP	69,–
GATES OF ZENDOCON	69,–
GAUNTLET	79,–
HARD DRIVIN'	79,–
HOCKEY	79,–
HYDRA	79,–
ISHIDO	79,–
KLAX	79,–
KUNG FOOD	79,–
MS. PACMAN	79,–
NINJA GAIDEN	79,–
PACLAND	79,–
PAPERBOY	79,–
QIX	79,–
RAMPAGE	79,–
RAMPART	79,–

Lynx Power Pakete

Lynx II Konsole plus ein Spiel Deiner Wahl. Zur Auswahl stehen: Ms. Pacman, Paperboy, Robosquash, Xenophobe und Zarlor Mercenary. Nur solange vorrat reicht. Bitte bei Bestellung auch ein zweites Ersatzspiel angeben, falls Dein Wunschtitel nicht mehr lieferbar sein sollte. Das Paket kostet nur

DM 248,–

ROAD BLASTERS	79,–
ROBO SQUASH	69,–
ROBOTRON 2084	69,–
RYGAR	79,–
SCRAPYARD DOG	69,–
SHANGHAI	79,–
SLIME WORLD	69,–
S.T.U.N. RUNNER	79,–
SUPER SKWEEK	79,–
TOKI	79,–
TOURNAMENT CYBERBALL	79,–
TURBO SUB	69,–
VIKING CHILD	79,–
WARBIRDS	69,–
XENOPHOBE	79,–
XYBOTS	79,–
ZARLOR MERCENARY	69,–

Zubehör

Adapter 35,– Cleaning Kit 49,– Comlynx Kabel 19,– Netzgerät 25,– Tasche ab 25,– Aktuelle Spiele auf Anfrage! Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Stunden.

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
(0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

AMIGA-SUPERLIGA V1.4!

Ligaverwaltung für Bundesliga u. eigene Ligen bis 24 Mannschaften, m. Spieltage,

NEU, jetzt mit Kastentabellen, Textspeicherfunktion, Wappentransformer 1.4 u.v.m. Gratisinfo "SL V1.4" anfordern:

Rolf Morlock Software
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 0 72 71 – 13 44
Fax 0 72 71 – 5 16 83

SF, Sport, Strategie – verschiedene Spitzen-Simulationen per Post!

Ausf. Info von

DECOS GMBH
Grosse Eschenheimer Str. 13
6000 Frankfurt/Main



Kalender 1993
13 Bilder 33x30 in Posterqualität
23 DM (+Versandkosten)
wir führen auch Brettspiele & Rollenspiele (Science Fiction, Fantasy) Zinnminiaturen, Zubehör
Neuer Versandkatalog gegen 4,00 DM in Briefm.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG
TEL.06421 / 481972 FAX 47526

Achtung!
Bitte nicht lesen!

MEGA-MAGNUM-SET:
340,– DM incl. Versand
LYNX-GAMES ab 54,– DM
Wo andere aufhören, fangen wir erst an: **NES**

LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
FAX: 0209/207222
TEL.: 0209/207222 ab 17 Uhr

Gewerbliche Kleinanzeigen

Achtung ! Achtung !

Neu in Stuttgart !
Computerspiele-Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies
Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax : 0711/2621979

Außerdem bieten wir an :
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

Sie suchen Software zum Superpreis?
Wir haben sie. PD-Software für den C64, C128 + CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei: **SVS, PF 44**
O-1240 Fürstenwalde

LATEIN 3.0

- Vokabel Trainer spez. f. Lat.
- mit über 1200 Vokabeln
- Grammatik Trainer
- mit über 99 KB Grammatik-Daten
- viele Lerntafeln zur Grammatik
- Mausbedien., OnLineHilfe, Handb.

für NUR **DM 49,–**

— Nur für PC's (286/386/486er) –

LATEIN SOFTWARE
JÜRGEN ABELN
POSTFACH 11 01
2841 STEINFELD

GOTCHA!

Das Freizeitspiel mit den Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING
Tel.: 04101/512582
Fax 04101/512988

P.S.: Unser Superangebot:
GOTCHA Starterpack 299,– DM

SHAREWARE/PD MS-DOS

zu günstigen Preisen
je 5,25" 2,80 DM
je 3,50" 3,20 DM

Katalogdiskette gegen **2,50 DM** in Briefmarken.
Alle Programme virengeprüft.

WSC
Computersysteme
Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
4200 Oberhausen 1
Telefon 0208/855430

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell – Superauswahl – Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV SEGA NINTENDO LYNX C64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles **KUNDENMAGAZIN** kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 0561/825110
oder 824846

** AMIGA **

The best of PD zum PD-Preis.

Katalogdiskette GRATIS bei:
Kai Lipphardt
Goethestraße 13
3507 Baunatal 1

Wer möchte sich auf Provisionsbasis im Musik-, Software- u. Konsolensektor Geld verdienen?

Schriftliche Anfragen bei:
zHO Versand,
Rotkreuzstr. 5,
8050 Freising

C-64

43-Spiele-Pack für 10,–

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: + 7,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM**...
Fodern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 1.150 Disknr. (>11.000 Programme!) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan!» Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 08333/1275 –

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für
- **AMIGA**
- **PC**
- **Atari ST**
- **C64**
- **Macintosh**
- **CD-ROM**

News Software GmbH
Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST:

Public Domain Software!
Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.
Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -

Tennisstar

(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar, Managersimulation, bis 10 Mitspieler mit Highscore usw.

DBZ Ralf Schulze
Elmendorferstraße 2
2900 Oldenburg
Tel. 0441 – 608385

---

you need it.

hit it, git it!

Amiga...

1869 (1 MB)	85,-
Civilization (1 MB)	89,-
Dune	72,-
Eye Of The Beholder (1 MB)	72,-
Jim Power	65,-
Lure Of The Temptress (1 MB)	72,-
Monkey Island 2	92,-
Hard Ball 3 (HD)	78,-
Indiana Jones 4	92,-
Monkey Island 2 (HD)	92,-
Rampart	78,-
Stone Age	65,-
Ultima 7 (HD)	92,-

Sega...
Mega Drive Magnum Set inkl. 4 Spiele 369,-

Amiga & Atari ST...

Cool Croc Twins	65,-
Das Schwarze Auge	78,-
Deliverance	65,-
Der Patrizier	78,-
Legend	72,-
Oh No! More Lemmings	65,-
Populous 2 (1 MB)	78,-
Sensible Soccer	65,-
Stone Age	65,-

Top Five Amiga:
1. Monkey Island 2
2. Bundesliga Manager Prof.
3. Lemmings
4. Formula 1 Grand Prix
5. Mad TV

PC 3,5"...

1869	92,-
Civilization	105,-
Das Schwarze Auge	92,-
Der Patrizier	92,-
Dune	85,-

Versandbedingungen:

Bestellwert	Versandkosten
bis 100,- DM	9,-
bis 250,- DM	6,-
ab 250,- DM	0,-
Sicherheitsverpackung	3,-

Alle Spiele werden mit deutschem Handbuch innerhalb von 48 Stunden geliefert! Keine Vorankündigungen, alle Titel verfügbar.

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
(0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 08261/9623
Versand & Ladenverkauf

Achtung Nintendo-Fans!

Supergünstige Einkaufsmöglichkeit!

DUCK TALES (engl.) 62,– DM
BATMAN 2 (engl.) 65,– DM
u.v.a.!

Katalog bei:
zHO Versand,
Rotkreuzstr. 5
W-8050 Freising

Händlerfragen erwünscht!

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN ! ! !

SOFTWARE VERTRIEB
Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 0881/62330
24 Std. Service

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlierung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

Sofort kostenlose Preisliste anfordern.
Bitte Computertyp angeben.

P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei uns immer!!!

Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)
ab 9 DM

Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 0 71 81 / 2 17 09

Computerspiele-verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM
CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 04 31 / 73 67 23
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 33 73 63
Telefax: 33 57 17
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,– für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

AMIGA
HIGH QUALITY

Public Domain & Shareware

MegaLine, Spielekiste, Franz Bavarian, Kickstart, **AMOS**!

Farbige Katalogdisk gratis von:
Rolf Morlock SoftwareLine
Bahnhofstr. 42
W-6729 Jockgrim
Tel. 07271 – 51344
Fax 07271 – 51683



Die Spielburg

Große Auswahl für Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Gebrauchte
Originalprogramme für

** AMIGA, PC und GAMEBOY **

Immer aktuell und preiswert

Fordern Sie jetzt
unsere kostenlose Preisliste
für Ihr System an

SECOND-SOFT-LAND
Softwarevertrieb

Friedrichshofenerstr. 38
8070 Ingolstadt
Tel.: 08 41 / 8 11 71

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA – C64 – ATARI – PC – XT/AT

Katalog gratis, 1,– DM Porto

R.U.F. Computer
Postfach 23 65
W-8228 Freilassing

NEU NEU

German Soccer Manager 92/93

Das Managerspiel der deutschen Fußballbundesliga: 1. + 2. Liga, alle Spieler der Saison 92/93, mit DFB-Pokal und UEFA-Cups, für 1-3 Spieler, Spielsequenz, Maussteuerung, viele Extras, ...

läuft auf jedem Amiga,

für nur **DM 59,–** (incl. NN)

Stefan Schwarz
Kantweg 5
7107 Untergruppenbach
Telefon 0 71 31 / 7 08 37
Mo - Sa 18 - 20 Uhr

FUSSBALLCOACH

Das aus dem Fernsehen bekannte Postspiel. Werden Sie Manager und Trainer!
Alle Spieler und die Bundesligateams der Saison.
Ihr Training legen Sie für jeden Tag fest, im Spiel sind enthalten:
Transferliste, EUROPA-DFB Pokal, Taktik, Strategie,
jedes Spiel wird kommentiert.
Legen Sie die Stadionpreise selber fest, nutzen Sie die Chance IHREN Verein in eigener Regie zu übernehmen.

INFO:
DBZ Ralf Schulze
Elmendorferstraße 2
2900 Oldenburg
Telefon 04 41 – 60 83 85

SECONDHAND-SOFT-WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 800 gebrauchte Amiga
Originalprogramme

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,– DM Rückporto!

Ankauf von Orig. Hard- und Software

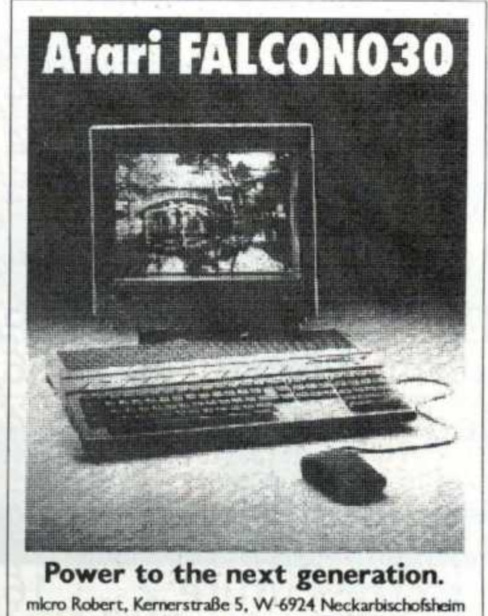
BTX: *Secondhand Soft-World#

SECONDHAND-SOFT-WORLD
Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386
- PD-Programme für den Amiga
  36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,– in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf



Power to the next generation.
micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere kostenlose Katalogdisk schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40 / 7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

Titel	Preis
Atari	
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Robin Hood	19,80
Robocod	16,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50
MS-DOS 5,25"	
Airline	29,80
Another World	19,50
Blues Brothers	23,50
Broker King	22,50
Civilisation Englisch	31,00
Command H.Q.	39,90
Deutsch 92	13,50
Dragon Flight	24,50
Elvira 2- Jaws of Cerb.	35,50
F-15 Desert Storm	19,90
Fort Apache	29,80
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Hyperspeed	38,60
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2 Quest	29,90
Les Manley-Lost/Engl.	29,80
Rasende-Reporter	29,80
Samurai Way O.T. Warr.	35,60
Soccer Stars	25,20

Titel	Preis
MS-DOS 5,25"	
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf`s	29,50
Strike 2	19,90
Super Sim Pack	29,80
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80
MS-DOS 3,5"	
Accolade in Action	32,00
Another World	19,50
Civilisation Engl.	31,00
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Elvira-Mistr. O.T. Dark	39,80
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Hyperspeed	38,60
Kathedrale	36,50
Les Manley-Lost Engl.	29,80
Obitus	21,50
Samurai Way O.T. Warr.	35,60
Space Ace 2 Borf`s Re.	23,50
Sporting Gold F. Epyx	22,50
Strike 2	19,90
Timequest	32,50
Titus the Fox	26,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Wild West World	32,60
Winter Super Sports	17,50

Titel	Preis
MS-DOS Dual"	
Bundesliga Manager	16,80
Elite Plus	29,80
Elvira-Mistress	21,00
Gazza 2	19,90
Lemmings-No More D.	19,90
Obitus	21,50
Robin Hood	22,50
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50
Top Titel Media Control Charts	
Amiga	
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Lemmings	69,90
Pinball Dreams	69,90
Special Forces	104,90
MS-DOS 3,5 + 5,25"	
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Lemmings	99,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90
Super Tetris	104,90

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere neue Produkte aus unserem Haus!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Meine Adresse:

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefonnummer: ____________________

Mein Computersystem: ____________________

Versand per Nachnahme: Plus DM 10,00 • Vorkasse (Scheck): Plus DM 6,00

Konsolen

Wonnemonat

Dieser Monat ist ein Traum für Mega Drive- und Super-NES- Besitzer, denn ein Programm ist schöner als das andere. Da wäre beispielsweise NHLPA HOCKEY '93, das endlich fertiggestellt wurde und voll überzeugen kann. Oder aber das hervorragende AXELAY, ein Shoot'em-Up mit einer neuartigen Scroll-Technik die eigentlich gar keine ist. Mario-Fans kommen auch mal wieder voll auf ihre Kosten: SUPER MARIO KART sorgt für stundenlangen Spielspaß - auch allen Klempner-Hassern. Die absolute Krönung stellt jedoch SONIC 2 dar, der Mega-Knaller in dieser Ausgabe. Ihr findet ihn als 'Spiel des Monats' auf den Seiten 6-8, alles Weitere auf den folgenden. Cheerio und 'nen verdammt heißen Spielemonat - auch wenn's draußen kalt ist - wünscht Euch Euer A-MAN



HARDWARE

Wer von den Lynx-Usern auf der Atari-Messe zu Düsseldorf war, der hatte vielleicht das Glück, einen umgebauten Lynx mit 20MHz und einer **Tastatur** zu sehen! Jawohl, richtig gehört, mit Keyboard. Ein Student aus dem Schwarzwald kam auf die exotische Idee, den Luchs völlig durchzuchecken und ein Interface zu entwickeln, welches ihm den Anschluß einer Tastatur ermöglicht. Ein erstes Programm, das durch die Tastatur gesteuert wird, ist auch schon fertig. Es handelt sich dabei um ein Monitor-, Debugger-, Direktassembler-Tool. Wenn alles klappt, so können dank der Tastatur demnächst Lynx-Programme programmiert werden.



▲ Das Keyboard für's Lynx

Leider ist uns in der ASM 10/92 ein kleiner Fehler unterlaufen. Das *Game Genie* für das **NES** kostet nicht 50, sondern 150 DM.

Bei der Gelegenheit können wir Euch gleich berichten, daß die **Mega Drive**-



▲ Das Game-Genie

Version ab sofort erhältlich ist. Sie bietet dieselben Features des Nintendo-Teils. Zudem können die Cheats während des Spies ein- und ausgeschaltet werden, einen Code abzuändern wurde vereinfacht und es können bis zu fünf Codes gleicht-zeitig eingegeben werden.

Lynx bald mit Tastatur?

Das Weihnachtsgeschäft läuft auf Hochtouren und dies macht sich stark bemerkbar. Will heißen: Die ganz großen Brocken sind gerade erschienen oder werden dies in den nächsten Wochen tun. So sehen wir also einer wahren Flut von Software entgegen, die viel erwarten läßt und hoffentlich noch mehr hält. Einen Auszug der wichtigsten Neuerscheinungen der nächsten Wochen findet Ihr neben einer interessanten Meldung für alle Lynxer auf dieser und der nächsten Seite.

TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
3. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
4. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
5. Parodius (SuperNES, Konami Japan)
6. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
7. Super Aleste (SuperNES, Toho)
8. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
9. Ultima - Runes of Virtue (Game Boy, FCI)
10. Parodius (Game Boy, Palcom)

SOFTWARE

Einer ganzen Reihe guter Games sehen alle **Mega Drive**-Besitzer entgegen. Schlichtweg DER Hammer wird *Mickey & Donald* werden. Beim ersten Probespielen gab es mächtig gute Animationen und Grafiken zu bestaunen. Besonders toll: der Zwei-Spieler-Modus, bei dem Mickey und Donald gleichzeitig spielen und kooperieren müssen. Etwas 'handfester' geht's bei *Streets of Rage 2* zu. Der Nachfolger des ASM-Hits bietet nun um 150 Prozent größere Helden, mehr Kampfvarianten und einen speziellen Battle Mode für all die, die sich mit 'nem Freund die Köppe einschlagen wollen. *G-Loc* erscheint ebenfalls demnächst für den 16Bitter, sieht bisher jedoch wie eine mittlere Katastrophe aus - kein Vergleich zu Afterburner 2. Und dies erwartet uns sonst noch: *Batman Returns, Chiki Chiki Boys, Home Alone, Bio-Hazard Battle, Chakan, Ex-Mutants, Land Stalker (16MBit), Lotus, Superman* und *Road*



▲ Mickey & Donald



▲ Eco



▲ Streets of Rage 2

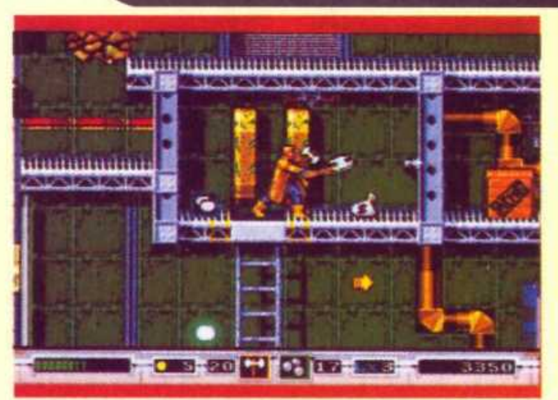
Rash 2 (alles Action - mehr oder weniger). Ein Programm der besonderen Sorte ist *Eco*. In diesem Spiel steuert Ihr einen toll animierten Delphin und müßt dessen Umwelt im Gleichgewicht halten.

Kriegerisch geht's auf dem **SuperNES** mit *Desert Strike* und *Super Strike Eagle* zu. Flipper-Freunde werden wohl ausflippen, wenn sie *Devil Crash* für diese Konsole sehen. Man munkelt nämlich, daß diese Version noch wesentlich besser als die der PC-Engine sein soll. In der folgenden Ausgabe können wir dies hoffentlich bestätigen. Ebenfalls phantastisch soll *Mickey Mouse* aussehen. Bedenkt man, daß die MD-Fassung bereits hervorragend war, dürfen wir einiges erwarten. 'Use the Force - Luke', heißt's nun auch auf dem großen Ninterido mit *Super Star Wars*. Und das wird auch noch erwartet: *Strider, Q-Bert 3, Out of this World, Road Runner, Faceball 2000* und *Double Dragon* (alles Action). Für Sportfans: *Amazing Tennis* und *2020 Super Baseball*. Das Handheld-Nintendo namens 'Kekskasten' - oder war's **Game Boy** sieht folgenden Titeln entgegen: *Xenon 2 (!), Dr. Franken, Ninja Tarot, The Flintstones, Star Wars, Home Alone 2* und noch einer ganzen Menge mehr, was aber noch nicht verraten wird. Interessantes am Rande, das demnächst erscheinen wird: *Sonic 2* und *Mickey 2* für **Master System** und **Game Gear**. Für letzteres wird auch *Shinobi 2* kommen. ■

A-MAN



▲ Mick & Mack



▲ Ex-Mutants



▲ Chiki Chiki Boys



▲ Ninja Gaiden



'ne ruhige Kugel schieben

SIDE POCKET

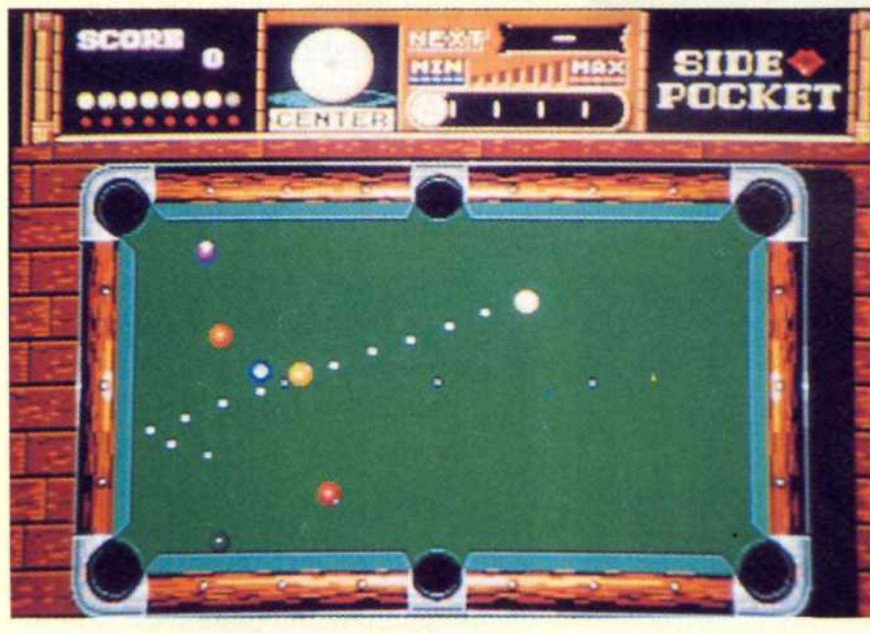
System: **Mega Drive**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Data East**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Die wenigsten von Euch dürften einen Billard-Tisch zu Hause stehen haben. Zudem bleibt vielen von Euch der Weg in die Spielhalle zum Üben verwehrt, weil Ihr noch keine 18 seid. Alles nicht so schlimm - mit **Side Pocket** bringt **Data East** Tisch, Kugeln und Queues auf den Monitor.

Zwei 'werdende Profis' dürfen an SP teilhaben und ihr Können bei 'Straight Pocket Billard', 'Nine Ball' oder gar beim 'Trick Shot Game' unter Beweis stellen. Letzteres erweist sich als besonders kniffllig, gilt es doch hier, mit superdurchdachten Spezial-Stößen eine oder mehrere Kugeln mit nur einem Stoß einzulochen. Da bleibt einem nichts anderes übrig, als mit Bande, Sidespin und allen Finessen, die Billard zu einem solch schwierigen Sport werden lassen, zu spielen.

Bei der 9-Kugel-Spiel-Variante (nur zu zweit) gilt es, die Kugel mit der niedrigsten Nummer stets zuerst zu treffen. Es spielt keine Rolle, welche Kugel letztendlich eingelocht wird. Wer zuerst die Neun versenkt, gewinnt.

Anders beim Pocket-Game, bei dem auch allein gespielt werden kann. Hier müssen sämtliche Kugeln abgeräumt werden, wozu allerdings nur eine bestimmte Anzahl von Stößen zur Verfügung steht.



▲ *Gute Unterhaltung: Side Pocket*

Sind alle 'Bällchen' weg, darf man sich an einem Trick-Shot versuchen. Werden die vorgegebenen Auflagen *(Punkte, Trick-Shot gelungen)* erzielt oder übertroffen, geht's ab in die nächste Stadt, wo alles etwas schwieriger wird.

Zweifellos ist Side Pocket keine Billard-Simulation der Spitzenklasse, aber wirklich nette Unterhaltung. Gerade zu zweit, mit 'nem Täßchen Bier am späten Abend, macht's viel Spaß. Der Lauf des Balls ist recht realistisch, einige Extras lockern das Geschehen auf. Die Grafik ist bescheiden aber zweckmäßig, nur der blusige Sound nervt etwas an. ■

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Schlagabtausch

WORLD HEROES

System: **NEO-GEO**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **399 Mark**, Hersteller: **Alpha**, Muster von: **SNK-Generalvertretung**, 5475 Burgbrohl.

Vorbei sind die Zeiten, als sich noch Kämpfer einer Generation um Ruhm und Ehre blutig schlugen. Jetzt geht es darum, die Bauchbinde und den Titel bester Kämpfer aller Zeiten zu bekommen.

Acht Kämpfer, die besten ihrer Epoche, stellen sich einer Meisterschaft, die sich über Zeit und Raum hinwegsetzt. Einer davon bist Du. Mit einer ganzen Reihe von Extra-Kicks und Spezialwaffen ausgerüstet darfst Du Dich in die Schlacht stürzen und Deine Gegner in **World Heroes** von **Alpha** bearbeiten. Per 82 MBit flimmert die wüste Prügelei über den Screen. Animierte Hintergrundbilder und ein schneller ruckelfreier Spielablauf sind da natürlich schon Standard- zumal es sich hierbei um ein original Spielhallengame handelt. Die Wahl des persönlichen Favoriten ist dabei erstmal Arbeit von Stunden. Denn die acht Charaktere haben doch recht unterschiedliche Eigenschaften. Während die einen schnell wie die Hasen, aber recht uneffektiv sind, kommen die anderen eher behäbig, aber außerordentlich durchschlagend daher. Noch schwieriger wird es, die Fülle der Spezialkicks zu lernen, die allesamt einen komplizierten Aktivierungsmodus haben. Im Kampf selbst gibt es für jeden Gegner eine eigene Taktik, die a-tens erst einmal herausgefunden und b-tens auch strikt durchgezogen werden muß. Für Prügelgamefans mag es eine echte Bereicherung sein. Einsteiger mag dagegen der recht hohe Preis abschrecken. Denn das ultimative Haudrauf-Szenario ist auch mit World Heroes noch nicht gelungen. ■

cus

"Brocken" läßt die Fäuste fliegen ▼



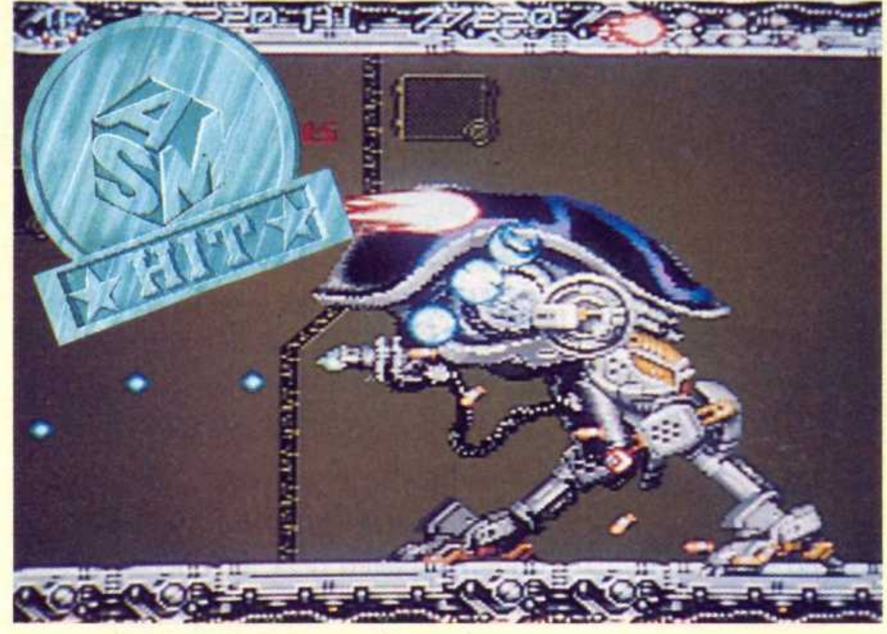
▲ *Heißer Kampf im heißen Ring*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

AXELAY

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Konami,** Deutschland, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: momentan nur als Japan- und US-Import zu haben; voraussichtlich zu Weihnachten offiziell in Deutschland erhältlich.

Full Power



▲ *Axelay ist ein Augenschmaus*

Der Name KONAMI steht bekanntlich für High-End-Software, Spiele also, die Ihr Geld allemal wert sind. Da macht auch das neueste Produkt - AXELAY - keine Ausnahme.

Dieses Shoot'em-Up beinhaltet sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Level und bietet gerade bei letzteren ein besonders schmackhaftes technisches Schmankerl. Ihr kennt doch das 'normale' vertikale Scrolling, das sämtliche Games des Genres aufweisen: Das eigene Raumschiff sieht man direkt von oben, so daß der darunter hinwegscrollende Planet wie eine flache Platte wirkt. Dessen war **Konami** überdrüssig und kreierte ein völlig anderes Scrolling, das eigentlich gar keines ist: Das Geschehen ist nun von schräg oben zu betrachten. Diese Tatsache allein wäre nicht berauschend, wenn sich der Planet unter dem Spieler nicht 'richtig' drehen würde. Ja, richtig gehört, das Ding rotiert wie eine Walze um die eigene Achse. Dadurch müssen Landschaft, Bodengegner etc. natürlich ange'zoomt', also nicht gescrollt werden.

Aber auch sonst hat Axelay interessantes zu bieten. So gibt es beispielsweise eine höchst witzige Waffen-Kreation namens *Needles* (Nadeln, die wild umherschwirren). Aber auch die altbackenen Geschütze wie der Laser wurden generalüberholt und schwirren nun in neuen Bahnen umher. An dieser Stelle sei bemerkt, daß der Spieler vergebens nach Extra-Waffen, Power-Ups etc. suchen wird, weil's nichts dergleichen gibt. Doch keine Panik, es sind sechs verschiedene Waffensysteme plus drei Arten Missiles vorhanden. Diese erhält der Spieler allerdings erst dann, wenn er einen Level hinter sich gebracht hat. Und dazu muß erstmal - wie es sich gehört - ein 'netter' Endgegner um die Ecke gebracht werden.

„Axelay - ein weiteres Game, das dem SuperNES die ganze Power entlockt."

Diese sind größtenteils eine wahre Pracht und toll animiert. Da wäre beispielsweise das Ding, das *ED 209* aus 'RoboCop' nahezu aufs Haar gleicht. Gefallen kann aber auch der, der sich aus einem harmlosen kleinen 'Bällchen' plötzlich in ein großes, ufoartiges Etwas verwandelt. Die Level selbst sind ebenfalls klasse gestaltet, vor allem der horizontal scrollende Unterwasser-Level. Dies tut er übrigens - wie alle anderen Mehrebenen-Parallax-Hori-Scroller auch - wunschlos flüssig, und nur ganz selten, wenn sich zu viele Objekte auf dem Screen tummeln, gerät das SNES ins Stocken.

Doch nicht nur in Sachen Grafik hat Axelay einiges zu bieten, FX und Sound können ebenfalls voll überzeugen. Weniger glücklich macht die Tatsache, daß Axelay nur über sechs Level verfügt und das Durchspielen zudem nicht unbedingt *die* Herausforderung für Action-Profis ist. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei Axelay um ein hochmotivierendes Shoot'em-Up, das einwandfrei programmiert wurde. Es langt meines Erachtens in Belangen Langzeitmotivation zwar nicht an das schwierigere *Super Aleste* heran, gehört aber auf alle Fälle in jede gutsortierte Cartridge-Sammlung. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	11
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Brillanter Slapshot

Eishockey-Fans aufgepaßt: Ein mächtig heißer Puck ist im Anflug! Grandios geschossen und unhaltbar schlägt dieses Ding auf allen Mega Drives ein und fasziniert Fußballfreunde gleichermaßen wie Fans des harten, kalten Sports.

NHLPA HOCKEY '93

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren; **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: Batterie ermöglicht das Abspeichern des Spielstands.

Mit National Hockey League Player's Associaten Hockey '93 will Electronic Arts dem hervorragenden *NHL* bzw. *EA Hockey* noch das letzte i-Tüpfelchen, den letzten Schliff geben. Und da Ihr schon längst auf den Bewertungskasten geäugelt habt, könnt Ihr Euch denken, daß dies durchaus gelungen ist. Die ganze Palette der Neuerungen würde den Rahmen dieses Berichts sprengen, darum behalte ich mir die Nennung der wichtigsten vor. Als da wären: bessere Torhüter die nun auch nach dem Puck hechten, in die Luft springen etc., neue Manöver der Feldspieler, ausführliche Statistiken über das Spiel in acht verschiedenen Kategorien jederzeit abrufbar, das Erstellen 'eigener' Formationen ist möglich, Spieler erleiden Verletzungen (blutige Angelegenheit!), über 500 'echte' Cracks aus der *National Hockey League* mit den ganz persönlichen Stärken und Schwächen der Saison '92 in über zehn Kategorien aufgeteilt und, und, und. Selbstverständlich sind alle anderen bewährten Features wie beispielsweise der Wiederholungsmodus der letzten zehn Sekunden inklusive Zeitlupe beibehalten worden.

Wer möchte, der kann ein einfaches Trainingsspielchen austragen oder aber



▲ *Handfeste Raufereien gehören zum Spiel*

an den Playoffs *(Best of 1 oder Best of 7)* teilnehmen. Ist ein kleiner Bruder zur Hand, so kann man mit ihm im Team vereint spielen oder ihm Match gegeneinander ordentlich Zunder auf dem Eis geben, denn 'Nettigkeiten' wie Stockschlagen, Crosscheck, Beinstellen oder gar handfeste Schlägereien bleiben dem MD-Crack nicht vorenthalten. Dabei sei zu erwähnen, daß die Spieler - glücklicherweise - nun nicht mehr ganz so ro-



▲ *Trotz KO gerade noch ein Tor erzielt (kl. Bild)*

ASM HIT

„NHLPA Hockey '93 ist zweifelsohne DAS Sportspiel überhaupt"

bust sind und durchaus mal für ein Drittel wegen Verletzung ausscheiden. Nach 'nem K.o.-Schlag ist das Match sogar für den Spieler beendet. NHLPA Hockey '93 verfügt wie bereits der Vorgänger über sämtliche wichtigen Regeln wie Abseits, unerlaubter Weitschuß und Fouls *(zwei und fünf Minuten Strafe, jedoch keine Disziplinarstrafen)*, die aber auch abgestellt werden können.

Eine weitere Neuerung ist, daß die Sturm-, Verteidigungs- und Spezial-Linien *(für Eishockey-Neulinge: das sind Formationen, also Aufstellungen)* nach Wunsch editiert werden können. Dadurch können die Linien je nach Anforderungen des Spielers optimiert werden. Damit diese Änderungen nicht einfach nach Ausschalten des MDs verpuffen, können sie dank Batterie gespeichert werden, genauso wie ein Spielstand der Playoffs. Es ist keine Frage, daß das Flug- und Abspringverhalten des Pucks nach wie vor exzellent ist und keinerlei Tadel zuläßt. Auch Steuerung und Rutschverhalten der Spieler könnten nicht besser gelöst sein.

Sehr realistisch

Da die Computergegner nun schwieriger zu besiegen sind als damals, bedarf es schon eines gut aufgezogenen Spiels mit vielen Pässen und durchdachten Spielzügen. Einfach auf das Tor 'slapshooten' bringt meist gar nichts, es sei denn, es handelt sich um einen verdeckten, gezielten Schuß ins Eck aus der zweiten Reihe. Die Atmosphäre im 'Mega Drive-Stadion' kommt schon beinahe an die 'echte' heran. Dank vieler typisch amerikanischen Orgelorgien *(mehr als beim Vorgänger)* und deftiger Zuschauerkrawalle kommt wirklich eine tolle Stimmung herüber.

NHLPA Hockey '93 ist zweifelsohne **das** Sportspiel - oder besser **die** Sportsimulation überhaupt. Kein anderes Programm ist vom Ablauf her realistischer und bietet zudem eine solche Menge an Features. Es macht einen Mordsspaß und übertrifft dank der nützlichen Neuerungen das Original noch um einige Pucklängen. Vielleicht fragt Ihr Euch, warum ein solch hervorragendes Programm keinen Mega-Hit bekommt. Die Antwort ist einfach: Electronic Arts hat's leider noch immer nicht geschafft, einen Liga-Modus mit abschließenden Playoffs zu integrieren. Schade, aber wer weiß, was uns der dritte Teil so alles beschert, sofern es einen geben wird... ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	11
Sound	10
Atmosphäre	11
Realitätsnähe	12
Motivation	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

Seelen-Verkäufer

SOUL BLAZER

System: **SuperNES**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: **US-Import**.

Es ist schon bizarr, was sich manche Herrscher einfallen lassen, um ihre Staatskasse aufzubessern. Die Untertanen per Finanzamt auszunehmen, ist nur eine Möglichkeit. Viel toller hat es seinerzeit der König Magridd getrieben...

Der kam auf die geniale Idee, zum Ausverkauf seines Reiches aufzurufen. Aber nicht etwa in Form des Verkaufs von Preziosen aus den königlichen Schatzkammern oder einer weniger aufwendigen Lebensführung, sondern durch den Verkauf seiner Untertanen.

Dazu heuerte er den besten Wissenschaftler des Landes, Dr. Leo, an, auf daß er ihm eine Maschine baue, mit der Kontakt zu Deathtoll, dem Herrscher des Bösen, hergestellt werden könne. Das Gerät funktionierte recht gut, und schnell waren sich Magridd und Deathtoll handelseinig: Ein Goldstück sollte Magridd für die Seele eines jeden Lebewesens erhalten. Und so kam es, wie es kommen mußte: Das einstmals blühende Land Freil wurde jeden Lebens beraubt und verödete, die gekauften Seelen wurden von Deathtoll in die Körper von Monstern verbannt.

Held gesucht

Die Mächte des Guten konnten solche Schandtaten nicht ungesühnt hinnehmen, und so schickten sie einen Helden in die Gefilde Freils, der retten sollte, was noch zu retten war. Und der hatte ziemlich viel zu tun: Die versklavten Seelen waren zu Monsterhaufen zusammengepfercht worden und in sechs Gegenden des Landes verstreut. Nach dem Metzeln der Monster waren die entsprechenden Seelen befreit und kehrten an ihren ursprünglichen Ort zurück, um dort ihr Leben wieder neu zu beginnen und die zerstörten Städte wieder neu aufzubauen. Und natürlich waren sie ihrem Retter dankbar und versorgten ihn mit Ausrüstung und Tips für das weitere Vorgehen. Und war der Oberbösewicht einer Region besiegt, ging es weiter zur nächsten, wo das Spiel von vorne begann.

Und wenn er nicht gestorben ist (was in diesem Spiel fairerweise kaum möglich ist), zieht unser Held noch heute in bewährter Zelda-Manier durch die Lande und kommt seinen Pflichten nach. Untermalt wird die Reise durch die optisch recht gut gestalteten Landschaften von einer traumhaften und technisch perfekten Musik. Das Spektrum reicht von düsteren Barockorgeln über leichte klassische Muse bis hin zum modernen Techno-Sound, alles abwechslungsreich, wohldosiert und situationsorientiert.

▲ *Im Tempel des Guten*

Leider hat's dann trotz dieser guten Atmosphäre und dem fairen Gameplay doch nicht ganz zu einem Hitstern gereicht, denn die Story ist doch nicht sonderlich originell und das dauernde Monsterhäckseln sorgt nicht immer für Langzeitmotivation. Zelda-Fans und andere Leute mit genügend Sitzfleisch können aber ruhig mal einen Blick riskieren. ■

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Mario auf Nigels Spuren

SUPER MARIO KART

System: **SuperNES**, geplant für: **–**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Nintendo, USA**, Muster von: **Direktimport**, Bemerkung: Batterie ermöglicht Speichern von Rekorden und aktuellem Spielstand; nur als Japan- und US-Import in Deutschland erhältlich.

Mario, Held aus uns bestens bekannten Jump & Runs hat es satt, immer nur durch die Gegend zu watscheln, springen und Rätsel zu lösen. Also sattelt er auf fußschonende motorisierte Go-Karts der 50- bzw. 100ccm-Klasse um und düst fortan in bester 'F-Zero'-Manier gegen Kumpels und alte Abenteuer-Rivalen über zwanzig verschiedene Kurse.

Zwischen acht unterschiedlichen 'Rennfahrern' kann gewählt werden. Dabei finden wir alte Bekannte wie Luigi, Donkey Kong Jr., Koopa Troopa und Yoshi, jeder mit seinen spezifischen Eigenschaften wie guter Kurvenlage, hoher Endgeschwindigkeit etc. Ist die Wahl des Traum-Fahrers getätigt, können sich Solo-Spieler am *Mario Grand Prix* und dem Zeitrennen erfreuen. Bei letzterem findet man eine freie Piste vor und versucht, einen Rundenrekord nach dem anderen aufzustellen. Beim Grand Prix geht's dann richtig zur Sache: Acht Fahrer nehmen am Rennen teil und geben ihr Bestes, um einen Sieg des menschlichen Kontrahenten zu vereiteln. Jedes der drei anwählbaren Rennen geht über fünf verschiedene Strecken à fünf Runden. Nur wer alle drei Titel in der schwierigeren 100ccm-Klasse holt, hat die Chance, beim 'Special Cup' - dem schwierigsten Rennen - nochmals seine fahrerischen Qualitäten zu unterstreichen. Der Grand Prix kann übrigens von zwei Spielern gleichzeitig in Angriff genommen werden, wobei sich der zweite Flitzer im unteren Teil des gesplitteten Screens wiederfindet.

Um aus **Super Mario Kart** nicht ein simples Rennspielchen werden zu lassen, hat **Nintendo** zahlreiche Extras eingebaut, die das Spiel zu einer Mordsgaudi werden lassen und ihm sogar eine taktische Note verleihen. Sobald nämlich ein gelbes Fragezeichen-Feld überfahren wird, erhält man ein Extra. Da ist beispielsweise der Schildkrötenpanzer quasi als (Zielsuch-)Rakete, der ein Fahrzeug ins Schleudern geraten läßt, sofern es getroffen wird. Oder aber ein Blitz, der alle anderen Fahrzeuge in winzige, RC-Auto- ähnliche Vehikel verwandelt, die fortan nicht nur langsamer sind, sondern auch überrollt und zu Matsch gemacht werden können - platsch! Supersprung, Turbo-Speed, 'Unverletzlichkeit' oder aber Zusatzmünzen zum Steigern der Geschwindigkeit sind weitere Nützlichkeiten, die ein Bonusfeld bescheren kann. Leider sind die computergesteuerten Mitstreiter nicht wehrlos, sondern verfügen serienmäßig über einige fiese Extras...



▲ *Jedes '?' verbirgt ein Extra*



▲ *Heiße Gefechte im 'Battle Mode'*

Richtig spannend wird's im *Battle Mode*, der nur zu zweit gespielt wird. Auf vier labyrinthartigen Strecken liefern sich beide Fahrer erbarmungslose Gefechte, lauern dem Gegner auf und versuchen, ihn mit den erhaschten Extras abzuschießen oder durch einige geschickt gelegte Bananenschalen ins Schleudern zu bringen, was ihn jeweils einen Schutzballon kostet. Sind alle drei kaputt, ist das Spiel verloren. In diesem Modus ist absoluter Fun garantiert - ein wahres *Bomberman*-Feeling kommt auf, Flüche, Schadenfreude und Morddrohungen inbegriffen. Wer *Super Mario World* kennt, wird neben den Charakteren noch einige andere Dinge entdecken, die aus dem Jump & Run stammen oder zumindest in dessen Stil sind. Verbunden hat man dies alles mit der uns bekannten 'Drehtechnik' von *F-Zero*. Das heißt konkret, daß sich der gesamte Kurs hardwaremäßig dreht; alle Objekte werden ordentlich angezoomt. Super Mario Kart macht süchtig, vor allem dann, wenn ein Raser aus Fleisch und Blut mit daran teilnimmt. 'Spaßfördernd' sind auch ein paar Gemeinheiten wie Bärchen, die sich ans Wägelchen festbeißen oder ungesicherte Pistenränder im Spukschloß. Düsen Mario & Konsorten über einen dieser Ränder hinaus, geht's abwärts. Ganz und gar nicht abwärts geht's mit den Noten für Super Mario Kart, denn bis auf den düdeligen Sound überzeugt das Programm auf ganzer Linie. Einziges größeres Manko: Der Schwierigkeitsgrad ist leider zu weit unten angesiedelt. ■

„SMK – kein simples Rennspiel sondern eine Mordsgaudi"



▲ *Auf die Plätze, fertig, los!*

ASM HIT

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«


EXTRA POWER
GAME GENIE
EXTRA POWER
Für viele Videospiele
Pour des jeux vidéo
Voor veel videospellen
GAME GENIE ist echt genial:
Einfach auf die Spielcassette
stecken und zusammen in
das Gerät schieben, und
schon kannst Du - je nach
vorhandenem Video-Spiel - :
in jeden Level einsteigen
ewig leben
höher und weiter springen
schneller laufen
und vieles mehr.
GAME GENIE ist NES-
kompatibel und unterstützt
über 80 der bekanntesten
Video-Spiele.
Und im Begleitbuch findest Du
etwa 1.000 Tricks und Level
Codes, die Dich in null-
komma-nix zum Meister der
Video-Spiele machen !
INVENTED BY
CODEMASTERS
GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt
EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE
Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90, Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen, Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf

Mehr, mehr, mehr

THE REVENGE OF SHINOBI 2
- PREVIEW -

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, Japan, Muster von: **Sega Deutschland**.

Grafik und Sound der Extraklasse, das waren die herausragenden Merkmale von 'Super Shinobi' bzw. 'The Revenge of Shinobi'. Doch soll das noch nicht alles gewesen sein. SEGA will noch einen obendrauf setzen - mit dem in Kürze erscheinenden THE REVENGE OF SHINOBI 2.

Seit Erscheinen des ersten Teils hat unser verhüllter Held ein paar neue Tricks einstudiert und kann sich nun über Abgründe hinweghangeln oder Gegner mit einem Spezialsprung außer Gefecht setzen. Auch sind ihm nun mehr Extra-Waffen gegönnt, mit deren Hilfe er sich aus heiklen Situationen retten kann. Davon gibt es freilich genügend, denn neben einem verschäften Gegneraufkommen machen dem Fernost-Kämpfer auch Tiger zu schaffen.

Worum es eigentlich geht? Nun ja, das schwache Geschlecht hat sich mal wieder von so 'nem Wüstling verschleppen lassen und hofft nun auf Rettung. Da Ihr - also der Shinobi - zufälligerweise mit der Kleinen liiert seid, macht Ihr Euch also auf den langen, gefährlichen Weg durch acht Levels, um die Liebste zu befreien. Die Stages sind übrigens wesentlich futuristischer gestaltet als anno dazumal. Lediglich im siebten Level kommt asiatische Atmosphäre herüber.

Ob die fertige Version wie der Vorgänger begeistern kann oder sogar besser ist, werden wir wohl in vier Wochen wissen. Dann wird **Sega The Revenge of Shinobi 2** hoffentlich fertiggestellt haben. ■

hja



◄ ***Neue Tricks, mehr Waffen: Der Shinobi, der auszog, um die Liebste zu befreien***

Dengeleng und Zong

CRÜE BALL

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **120 Mark**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Sega**, Deutschland.

Preisfrage: Was passiert, wenn ein Flipper auf dem Mega Drive läuft, der nicht Hüh und nicht Hott ist? Klar, jemand läßt so ein ganz dünnes Hüh-Hott vom Stapel.

Mit **Crüe Ball** hat sich **Electronic Arts** auf jeden Fall keinen Zacken aus der Krone gebrochen. Weder mit sonderlich neuen Ideen, noch mit einer fast realen Umsetzung kann die Kiste aufwarten. Drei Etagen, ein paar klassische Fall-Targets sowie ein paar ziemlich unmotiviert herumtappende Monster im Stile von *Devil Crash* sind eben nicht genug.

Und wie bei vielen von den großen Brüdern auch, ist die Punktezählerei eher öde. Den Großteil der Spielzeit schlägt man sich mit 1000er Werten herum, und mit einem Mal schneien da fünf Millionen in den Score. Die Verhältnisse stimmen eben einfach nicht.

Ganz anders präsentiert sich der Sound, der von Mötley Crüe eingespielt und von irgendwelchen Digitaltüftlern in die kleine schwarze Cartridge gestopft wurde. Ordentlich fetzig (Hard- bis Heavy-Rock) darf auf einem streckenweise ziemlich ideenlosen Flipper über ein paar Level gebolzt werden. Das Scrolling ist in Ordnung, selbst wenn dabei ein paar Flipper-Kinderkrankheiten immer noch geblieben sind. Das Verhalten der Knüppel, Flipperfinger oder wie sie auch genannt werden, läßt ein wenig zu wünschen übrig - scheinen die Dinger doch eine unsichtbare Verlängerung zu haben. Crüe Ball ist kein absoluter Hit, aber solide gemacht. Anhänger der soundtrackenden Band sollten beim Kauf nicht lange zögern. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



► ***Hausmannskost: Flipper ohne Höhen und Tiefen***



M steht für Magie

McDONALDLAND

System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: , Muster von: **Laguna**, 6092 Kelsterbach.

Viel Abwechslung bietet Euch ein Plattformspielchen, in dem Ihr die bekannten, aber leider geklauten MacDonald-Ms einem bösen Hamburglar wieder entreißen müßt. Schleichwerbung ist dabei wohl nur ganz am Rande beabsichtigt...

Ihr könnt Euch aussuchen, ob Ihr lieber als bleichgesichtiger Mick oder als schwarzbrauner Mack durch die drei McDonald-Länder hüpfen wollt, die wiederum in mehrere Levels unterteilt sind. Plattformen gibt's en masse, die von fiesem Getier bewacht werden, das bei Kontakt unerbittlich an Eurer Energie rummampft. Am Anfang erreicht man die Plattformen auch ziemlich problemlos, das legt sich jedoch spätestens im zweiten Land. Da muß oft pixelgenau der Absprung gefunden werden, und das nervt etwas. Die gesuchten Ms hängen und liegen überall durch die Gegend und warten nur darauf, eingesammelt zu werden. Mit den herumliegenden Blöcken (unter denen sich manchmal Herzchen, Trampolins und andere praktische Geräte verstecken) können die Energienuckel geblastet werden. Da sie jedoch leider unsterblich sind, kehren sie zurück, sobald man ihr Territorium mal verlassen hat. Extraleben und Extraenergie sind großzügig verteilt, bewegliche Plattformen auf Schienen, deren Weichen man selbst stellen kann, behindern genausoviel wie sie helfen. McDonaldland ist ein ganz hübsches Game, das man immer wieder gerne zur Hand nimmt. Nur allzuviel Neues darf man nicht erwarten. ■

ab



▲ *Ein M kommt selten allein*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	

Jedem das Seine

4-IN-1 FUN PACK

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

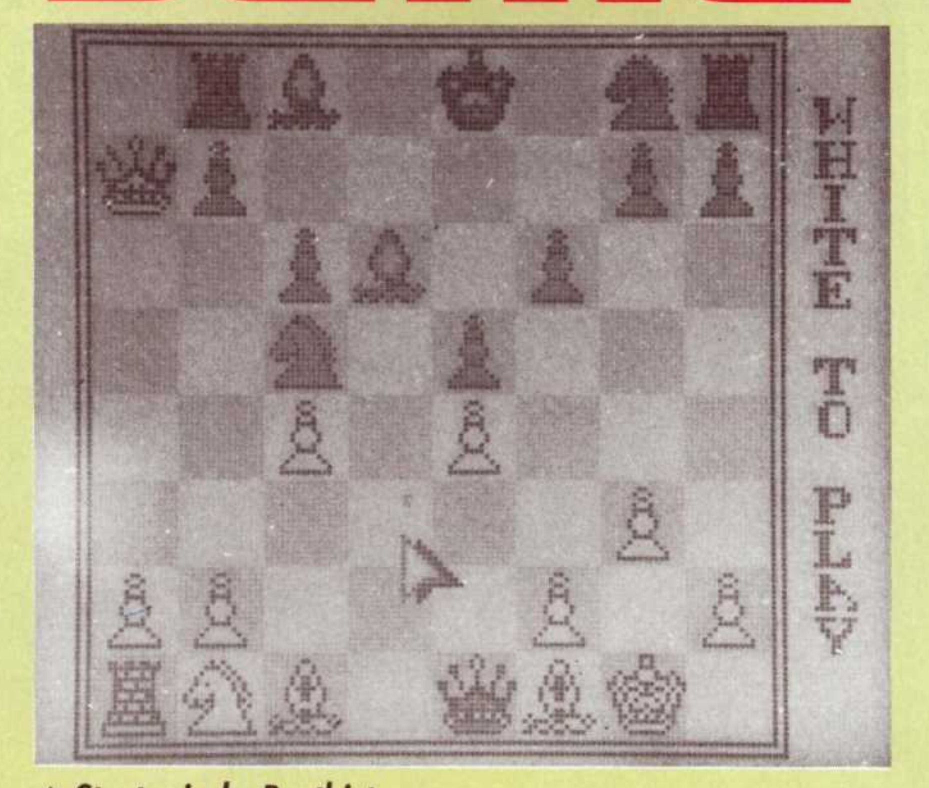
Der Game Boy als strategiebegabter Rechenkünstler - kaum zu glauben! Oder gar als Multimedia-Monster in schwarzweiß? Nie und nimmer! Und doch: **Interplay** entlockt dem unscheinbaren Graubrot gleich vierfaches Strategievergnügen in hohen Dosen und auf nur einem Modul.

Simpel und spaßig entpuppt sich dabei **Reversi**, eigentlich wie gemacht für den kleinen Screen. Und dabei ist das Programm auch noch recht spielbar! Komplexer geht es da schon bei Backgammon zur Sache, muß doch der Game Boy außer einem aufwendigen Würfel-Algorithmus (haha) noch mit seinen vielen Steinchen zurande kommen. Doch hapert es nicht nur an der Spielstärke, sondern fast ebenso an dem viel zu kleinen Spielfeld. Übersichtlicher und erstaunlich spielstark ist da schon das Dame-Programm des Moduls.

Die Krone des klassischen Brettspiels setzt Interplay aber mit **Sargon Chess** auf. Trotz des populären Namens merkt man jedoch sehr schnell, daß der graue Winzling zu wenig Rechenpower besitzt. In den höheren Spielstufen vergehen selbst für einen simplen Bauernzug schon mal Minuten. Zwar kann man die Grübeleien des Rechners per Knopfdruck rüde unterbrechen, doch dann spielt Sargon nur noch pfundiges Holzhackerschach.

Also: **4-in-1** ist sicher keine Sammlung für gehobene Ansprüche. Für ein recht erfrischendes Spielchen zwischendurch darf aber durchaus unterhaltsam gezockt werden. Schließlich ist ja für jeden was dabei. ■

msu



▲ *Strategische Brotkiste*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	6
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



Spinne-feind

SPIDERMAN 2

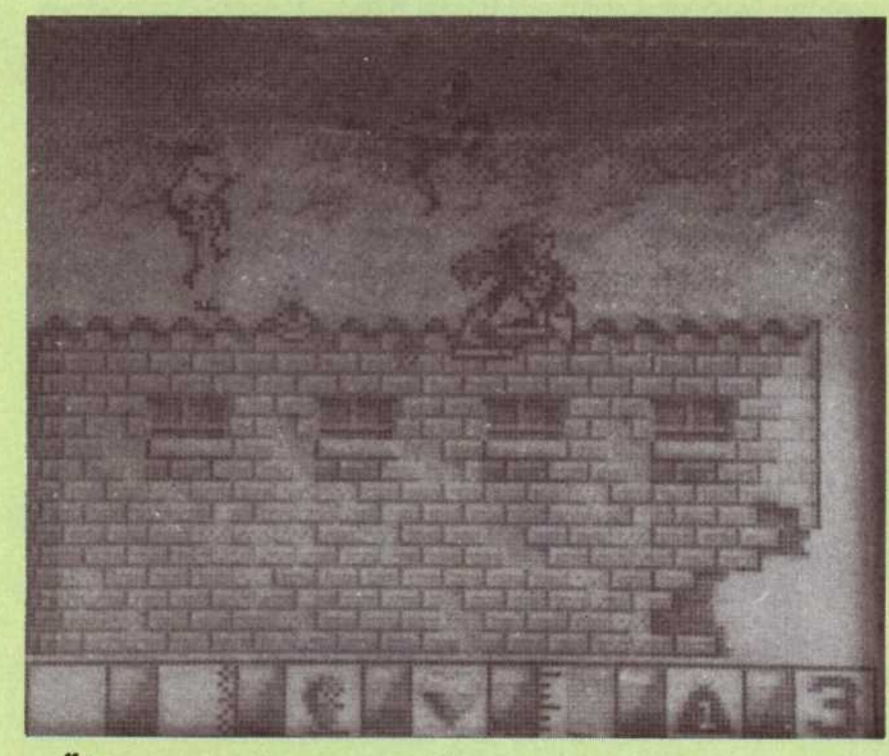
System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **LJN**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Es scheint, als habe sich die ganze Welt gegen Spider-Man verschworen. Der Netzkünstler im roten Gewand hat sich ja in seinem Kampf gegen das Verbrechen mit einigen Typen angelegt. Aber daß nun gleich sechs seiner größten Widersacher auf den Plan treten, ist schon starker Tobak.

Pro Level muß sich Spidey, wie ihn seine Fans liebevoll nennen, mit einem der Gangster anlegen. Doch bevor der Boß auf den Plan tritt, müssen seine Handlanger ausgeschaltet werden, die massiv durch die Gegend ballern. Doch Spider-Man würde seinen Namen zu Unrecht tragen, wenn er sich nicht mit seinen Wurf- und Kletternetzen zur Wehr setzen könnte. Allerdings ist die komplexe und durchaus feinsinnige Steuerung mit viel Übung verbunden. Wer sie jedoch erstmal beherrscht, kann sich an den umfangreichen Levels erfreuen, die neben der Action auch viele Rätsel und verborgene Extras bieten. Keine Tür sollte ungeöffnet bleiben! Nur zu oft verbergen sich nämlich in den unscheinbaren Hausfluren und rätselhaften Laboratorien viele heißbegehrte Boni. So zum Beispiel die sehr wichtigen Netze, die für Spidey unentbehrlich, aber auch schnell verbraucht sind.

Und da neben dem Spielablauf noch guter Sound und noch viel bessere Grafik vom Hersteller **LJN** geboten wird, sind nicht nur Spider-Man-Fans zum großen Gelage eingeladen! ■

msu


▲ *Über den Dächern von Eschwege*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	8
Gesamtnote	9
»GUT«	

Pump mich voll

DIG DUG

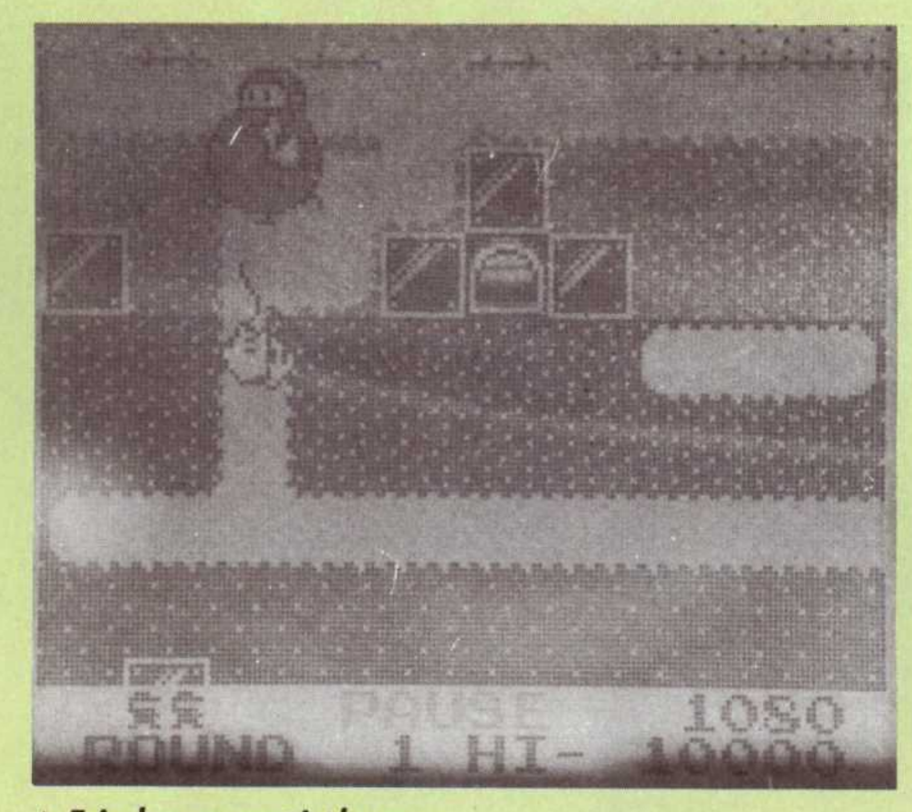
System: **Game Boy**, geplant für: **-**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Namco**, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Nostalgisch geht es auf dem Game Boy zu, denn das NAMCO-Produkt DIG DUG ist nichts anderes als die Umsetzung eines erfolgreichen Spielautomaten aus der guten alten Zeit.

Noch erfolgreicher lief die C64-Umsetzung, die Mitte der 80er Jahre Furore machte. Auf dem Modul findet man diese Version, aber auch eine aktualisierte mit neuen Levels, Gegnern und Spielabläufen, deren Schwierigkeitsgrade von kinderleicht bis harte Nuß reichen. Beim Original-**Dig Dug** muß sich der Held durch den Boden seines Garten buddeln, wo sich einige Steine angesammelt haben. Untergräbt man diese, fallen sie herunter und vernichten bei dieser Gelegenheit alles Lebendige, was ihnen in die Quere kommt. Der beste Weg ist, die Monster 'aufzupumpen' und zum Platzen zu bringen. Bei der neuen Version sind je Level drei Schlüssel zu finden, die einem den 'Exit' in die nächsthöhere Stufe öffnen. Neben zum Teil recht knackigen Gegnern warten nun Bomben, Kugeln und diverses anderes Zeugs darauf, vom Spieler in Bewegung gesetzt zu werden, um so das Weiterkommen zu erleichtern.

Grafisch darf man keine Höhepunkte erwarten, aber für Game Boy-Verhältnisse sieht es ganz nett aus. Der Sound allerdings ist armselig programmiert: Egal, ob man einen Button oder das Fadenkreuz drückt, die Musik setzt plötzlich aus und scheint nur noch schrittweise spielen zu wollen. Wer das Computerspiel nicht hat, möge sich diese Version getrost zulegen. Alle anderen sollten mal in der Oldie-Kiste wühlen. ■

kate



▲ *Frisch gepumpt ist besser*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



Giftig Sumpfig Bombig Bartig

TOXIC CRUSADERS

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Bandai America**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Sauer macht lustig! Nach diesem Motto handeln unsere fünf Helden, die vom Leben wahrlich gezeichnet sind. Jeder von ihnen ist durch einen bedauerlichen Unfall in Kontakt mit Giftmüll getreten. Dadurch ist jeder mutiert und besitzt nun Superkräfte. Sie kennen nur ein Ziel: Doktor Killemoff. Dieser ist ein Vernichter aus dem All. Mit dem Helden der Wahl wird fleißig geballert, über Hindernisse gesprungen und Extras eingesammelt. Mehr ein Ballerspiel denn ein Jump&Run, kommt es bei **Toxic Crusaders** allerdings kaum auf große Überlegung an. Die Bonusgegenstände erhöhen lediglich die Lebensenergie und vielleicht mal kurz die Sprungkraft. Und auch die Levels und der Sound bieten keine größere Abwechslung. Ödes Rumlaufen ist angesagt. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



▲ *Mutation*

SWAMP THING

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Toy Headquarters**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Durch einen Unfall bei einem chemischen Experiment zum Sumpfwesen, dem **Swamp Thing**, mutiert, fristet ein Exwissenschaftler seitdem sein Dasein als schlammiger Underdog.

Zum fröhlichen Rumsumpfen hat er allerdings keine Zeit, denn der böse Doc Arcana will die Erde vergiften.

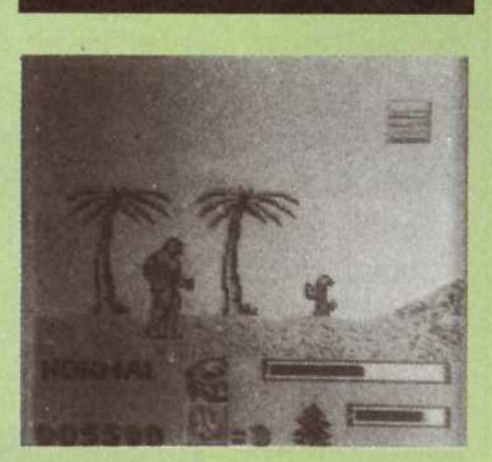
Swamp Thing ist ihm in jedem der anwählbaren Levels auf den Fersen und muß den Industriemüll einsammeln, den der Doc rumliegen läßt.

Hilfreiche Boni, aber auch gefährliche Schmodderwesen begegnen ihm auf seinem Pfad. Die gefährliche, spannende Jagd ist vom Hersteller *Toy Headquarters* grafisch wie musikalisch edel ausgestattet worden und damit jedem versüfften Game Boy in den Schacht zu legen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Noch 'ne Mutation*

SPY VS. SPY

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Kemco America**, Muster von: **Kopschina**, 2409 Scharbeutz.

Seit Jahren schlagen sie sich wacker durch "Mad", durch diverse Computerspiele und jetzt noch auf dem Game Boy. Die Rede ist von dem Gespann aus **Spy vs. Spy**.

Eigentlich sind sie unzertrennlich, und doch wollen sie sich gegenseitig umbringen. Ein bis zwei Spieler (entspricht ein bis zwei Game Boys) nehmen in 20 Levels den Kampf gegen den anderen Spion auf.

Doch nicht das Ableben des Todfeindes ist das Ziel, vielmehr wollen je eine Aktentasche und fünf Gegenstände gefunden sein. Dabei muß das Level erkundet und Fallen für den Gegenspieler gelegt werden.

Der große Russisch-Roulette-Faktor im Fallen-Erkennen und -Legen birgt jedoch kein großes Spielvergnügen. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



▲ *Killerspione*

BART VS. THE JUGGERNAUTS

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Bart Simpson schreckt bekanntlich vor keiner Großmäuligkeit zurück. Also auch nicht vor einer neuen Fernsehsendung.

Bart vs. the Juggernauts heißt das große Gewinnspiel, in dem Bart sieben Disziplinen bestehen muß, um die große Kohle zu machen. Skateboard-Fahren ist dabei schnell und spaßig, das Ballspiel über tödliche Karo-Felder hingegen etwas öde.

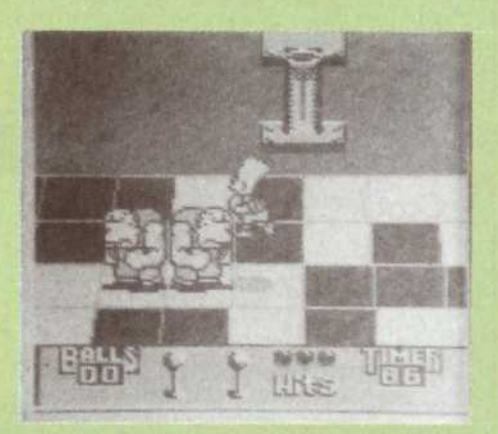
Geschlagen und geboxt wird beim Stoß-ihn-runter- und beim Faustwettkampf, während Bart den Hammer auf den Lukas hauen muß.

Und dann war da noch der Kampf um Würstchen und Knochen gegen scharfe Hunde sowie der Lauf durchs Minenfeld. Alles in allem ein durchwachsenes Spiel. Aber noch ist der Bart nicht ab! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ *Bart, das Großmaul*



RODLAND (NES)



▲ Enttäuschend

Test in: ASM 12/91 (Amiga), empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: The Sales Curve, England, Muster von: Hersteller.

Ein Jahr nach Veröffentlichung des Amiga-Originals ist das Jump'n'Run Rodland nun auch auf dem NES zu haben. Am interessantesten sind die vier Bonus-Level, der Rest ist - na, sagen wir mal "durchschnittlich", was insbesondere für die Grafik gilt. Am Spielablauf hat sich einiges geändert, was das Verhalten der Gegner angeht, wenn sie man in der Extra-Round nicht erwischt. Dadurch wird das Spiel zwar schwieriger, aber leider nicht motivierender, denn ein Lebensverlust ist schon fast amtlich. Der Sound ist auch nur "so lala". Insgesamt bin ich etwas enttäuscht, daß man den einstigen Hit nun für 10 DM mehr den NES-Besitzern unterjubeln will und diese Preissteigerung durch nichts gerechtfertigt wird. Das einzige, was ein Abrutsch in die "Nein, danke"-Kiste wirklich verhindert, ist die originelle Spielidee. Schade! ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PIRATES (NES)



▲ Auch auf dem Land ist Heldenmut gefragt

Test in: ASM 10/87, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Konami/MicroProse, Muster von: Hersteller.

Quo Vadis, Pirates? Nach diversen 8- und 16-Bit-Konvertierungen lädt nun auch das NES zum fröhlichen Piratenleben ein. Technisch hält sich das Modul eng an die Orginal-Version, die seit 5 Jahren hartnäckig ihren Platz in den 64er-Charts verteidigt. Und das mit gutem Grund: Pirates ist ein Spiel, das auch ohne Mega-Grafiken begeistern kann. Erfreulicherweise wurden fast alle Optionen in die Nintendo-Fassung übernommen und zudem die Bildschirmtexte komplett ins Deutsche übersetzt. Dennoch bleiben einige Kritikpunkte: Die Sprites und die Küstenlienen sind so grob geraten, daß die Orientierung oft Glücksache ist. Unterm Strich bleibt ein etwas angestaubtes Klassiker-Game mit kleinen Schönheitsfehlern. ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

THE AQUATIC GAMES (MEGADRIVE)



▲ Fröhliches Hüpfen

Test in: ASM 11/92 (Amiga), empf. Vk-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Hersteller.

Grafisch wirkt die Persiflage auf Sportspiele "etwas" besser als auf dem Amiga, da die Figuren mehr zur Geltung kommen, insgesamt könnte es aber noch "bunter" sein. Beim Sound allerdings muß man Abstriche machen, denn selbst für Mega Drive-Verhältnisse klingt es nicht so prall. Reine Geschmackssache ist die Steuerung: Klar, nicht jeder hat am Mega Drive ein Joyboard hängen, und so erscheinen die "Drücke A, B"-Movements bei den Laufwettbewerben irgendwie logisch. Andere Disziplinen laufen dann wahrhaftig via Stick bzw. Fadenkreuz, wobei die Radtour durchs Gelände zur Tortur wird, wenn man lediglich ein Joypad besitzt. Der Spielablauf bleibt identisch, wobei zu sagen ist, daß man für die 40 DM, die das Modul mehr kostet, ruhig die eine oder andere Disziplin hätte ergänzen können. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

PRINCE OF PERSIA (SuperNES)



▲ Gefangen im tiefsten Kerker

Test in: ASM 10/90, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: NCS/Brøderbund, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt.



Ein wahrer Alptraum aus Tausend-und-einer-Nacht: Ein eifersüchtiger Scheich kidnappt eine holde Maid und sperrt ihren Freund in ein tiefgelegenes Kerkersystem ein. Doch dieser findet sich nicht mit seinem Schicksal ab und beginnt mit der beschwerlichen Suche nach einem Ausgang. Ein Labyrinth mit Tücken: Morsche Fliesen zerbersten unter den Füßen, vergitterte Türen lassen sich nur durch versteckte Schalter öffnen, Wächter zücken ihre Säbel. Größte Freude macht dabei die fein ausgetüftelte Animation des Helden mit unzähligen Bewegungsmöglichkeiten. Doch nicht nur dieses Features wurde einwandfrei konvertiert, denn zusätzlich gibt's erweiterte Grafiken und neue Levels. Zugreifen! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM-Gewinner-Report:

Flughafen Frankfurt - hautnah!

Seit Bestehen der ASM verlosen wir in unseren Wettbewerben immer wieder Reisen, Besichtigungen und vieles mehr. Was der oder die Gewinner dabei erleben, soll fortan in loser Folge hier in Wort und Bild dargestellt werden.

So hatte **Melanie Oeßwein** aus Rosenheim den ersten Preis des *Air Bucks*-Wettbewerbs gewonnen. Und der war nicht ohne. Galt es doch, den Flughafen Frankfurt/ Main zu inspizieren und zum Abschluß im Sheraton-Hotel zu speisen. Eine Begleitperson konnte mitgebracht werden - in Melanies Fall machten wir eine Ausnahme, denn sie ist erst sechs Jahre alt, und so durften ihre Eltern Bernd und Gabriele mit von der Partie sein. Die zweieinhalbstündige Führung hätte zeitlich nicht besser gewählt werden können, denn an diesem 5. Oktober war sehr viel auf Europas zweitgrößtem Flughafen los. So wurden die Oeßweins nicht nur Zeuge



▲ *Erlebnis Flughafen: Die Oeßweins*



▲ *Ein Blick hinter die Kulissen*

von Beladung, Betankung und Wartung der Flugzeuge, sondern konnten sogar noch einige der neueren Flugzeugtypen in Augenschein nehmen. Die Chance, das neue Terminal zu besichtigen, bei dem am Freitag zuvor erst Richtfest gefeiert wurde, ließ man sich natürlich nicht entgehen. Beeindruckt zeigten sich die Gewinner von der Führung durch die Gepäckabfertigung. Durch diese computergesteuerte Anlage rauschen pro Tag etwa 70.000 Koffer, Taschen und vieles mehr und werden vollautomatisch den richtigen Flügen zugeordnet. Der abschließende Rundgang durch die Abfertigungshalle, in die man normalerweise nur mit Flugschein gelangt, ließ dann ein Gefühl aufkommen, als würde man gleich selbst in eine der bereitstehenden Maschinen steigen und gen Süden fliegen.

Der Organisation durch den Flughafen AG Besucherservice und der hervorragenden Bedienung in *Maxwell's Bistro*, dem Restaurant im Sheraton-Hotel, ist es zu verdanken, daß die Oeßweins mit vielen schönen Erinnerungen an diesen Tag zurückdenken werden. ■

kate





















GEWINNER

Tolkien (Klett-Cotta, ASM 10/92)
Richtige Lösung: Der kleine Hobbit

1.-10. Preis (je eine Luxusausgabe "Der Herr der Ringe"):
Alex Pirchl, A-6370 Kitzbühel
Britta Schütte, 2882 Ovelgönne 1
Martin Schmidtpeter, CH-8047 Zürich
Martin Henneke, 5000 Köln 30
Andreas Schnass, 4000 Düsseldorf 1
Rabia Hosseini, 3500 Kassel
Jonas Martini, 6612 Schmelz 2
Michael Buchser, CH-5040 Schöftland
Mario Willms, 5102 Wurselen
Pedro Gonzalez, 7470 Albstadt 1

11.-15. Preis (je ein Hörspiel "Der kleine Hobbit"):
Michael Hesse, 5840 Schwerte 3
Anne Leiner, 6660 Zweibrücken
Jerome Berhorst, 3004 Isernhagen
Gilbert Losekamm, 7453 Burladingen 1
Josef Heitzer, 5138 HS-Waldenrath

Dark Seed (Cyberdreams/Mirage, ASM 10/92)
Richtige Lösungen: 1) 3 Tage, 2) Keine

1.-10. Preis (je ein Hochglanz-Poster, handsigniert)
Michael Plöger, 3300 Braunschweig
Roman Konopka, CH-8762 Schwanden
Arnd Hoppe, 3175 Letferde
Michael Teske, 6403 Dipperz
Daniel Möttner, 4048 Grevenbroich 2
Bernd Sperling, 4802 Halle/Westf.
Michael Herzog, 4350 Recklinghausen
Akif Oguz, 4100 Duisburg 11
Armin Kopplhuber, A-4623 Gunskirchen
Waldemar Martel, 6230 Frankfurt/Main 80

11.-15. Preis (je ein Bildband)
Peter Sontopski, 2830 Bassum
Frank Schmälter, 4600 Dortmund 18
Angela Treche, 2890 Nordenham
Gregor Jakob, 8000 München 60
Dirk Staubach, 4650 Gelsenkirchen

16-20. Preis (jeweils das Spiel "Dark Seed" für PC)
Werner Nickl, O-8054 Dresden
Dirk Sperber, 2121 Brietlingen
Daniel Huntenburg, 4100 Duisburg 1
Beat Stadler, CH-9016 St. Gallen
Marco Strack, 6719 Eisenberg

Sherlock Holmes (Electronic Arts, ASM 10/92)
Richtige Lösungen: a) Dr. Watson, b) Thanner, c) Cato

1. Preis (Wochenend-Tour nach London für zwei Personen)
Timo Ziebolz, 2000 Hamburg 74

2.-6. Preis (je 1 Buchkassette)
Martina Böhlendorf, 7800 Freiburg
Frank Kwiatkowski, 4600 Dortmund 30
Sascha Mamsch, 1055 Berlin
Marina Kusmin, 2057 Reinbek 5
J. Papendieck, O-3706 Schierke

7.-11. Preis (je ein Electronic Arts-Spiel)
Horst Sandner, 6085 Nauheim
Daniel Klebe, O-3561 Pretzier
Thomas Schädlich, O-9050 Chemnitz
Fabian Bolte, 4834 Marienfeld
Joachim König, 4420 Coesfeld

Carl Lewis (Psygnosis, ASM 10/92)
Richtige Lösungen: a) Carl Lewis 8,67 m, b) 37,40 Sek., c) Atlanta 1996

1. Preis (Mountain Bike)
Marcel Blomeyer, 4806 Werther

2.-26. Preis (je 1 T-Shirt samt Baseball-Cap)
Reto Büeler, CH-8645 Jona
Christoph Schaack, 5500 Trier
Michael Kirrel, 5231 Helmerzen
Beo London, A-1232 Wien
Raimund Rau, 3280 Bad Pyrmont
Christian Hillig, 2000 Oststeinbek
Elmar Blöchl, 2930 Varel
Markus Ganser, 8311 Eching/Hannwang
Stephan Mau, O-2500 Rostock
Hermann Reimann, 7952 Bad Buchau
Andreas Meyer, 4970 Bad Oeynhausen
Ruth Stalter, 6670 St. Ingbert
Andre Knapp, 6959 Billigheim
Hansjörg Weitauer, 4100 Duisburg 11
Thomas Kenritz, O-2091 Klosterwalde
Sascha Folz, 6362 Wollstadt 2
Stefan Koberstein, 6370 Oberursel
Dietwart Sternberg, 3167 Burgdorf
D.M. Sternberg, 4500 Osnabrück
Thomas Rüeger, CH-8152 Glattburg
Michael Donath, 1000 Berlin 20
Marcus van der Linden, 4200 Oberhausen 12
Hans Martin Hipp, 4600 Dortmund 41
Mark Bischoff, 3280 Bad Pyrmont
Markus Weck, 7800 Freiburg

Familienunterneh

Wehende Fahnen im Gewerbegebiet des holsteinischen Eutin weisen den Weg zu einer Firma, die jetzt nicht nur ihr fünfjähriges Bestehen, sondern auch ihre neue Behausung feierte: SOFTWARE 2000 hat einen Platz gefunden, wo Spieleträume wahr werden. Doch bis dahin war es ein langer Weg, und angefangen hat alles in der Stammkneipe...

Dort hatten die Brüder Marc und Andreas Wardenga an einem Abend im Oktober 1987 gesessen und sich darüber Gedanken gemacht, wie man sich nebenbei etwas Taschengeld verdienen könnte. Marc war Student der Technischen Informatik, während Andreas gerade eine kaufmännische Lehre abgeschlossen hatte. Irgendwann kamen sie darauf, daß man ja Software verkaufen könne - welche Art von Software, wußten sie allerdings noch nicht. Wie aber sollte das Kind heißen? Plötzlich stand der Name **Software 2000** im Raum, und von da an ging es nur noch bergauf.

▲ *Fühlt sich wohl im Software-2000-Team: Carsten Bahnsen*

Das Startkapital - und hier werden einige sicher große Augen bekommen - betrug eben mal 6000 DM! Davon wurden Anzeigen in Zeitungen und Zeitschriften geschaltet, in denen Programmierer gesucht wurden, 3,5 Zoll Leerdisketten gekauft, die damals immens teuer waren und Firmenbögen und Visitenkarten gedruckt. Der Vater der beiden, Norbert Wardenga, war von der Idee der beiden begeistert, und so wurde ein Arbeitszimmer im Hause Wardenga von nur 20 qm Größe zum 'Büro', in dem nach kurzer Zeit die ersten Programme eintrafen. Ein Spiel, eine grafische Datendiskette und ein Anwenderprogramm wurden ausgewählt, aufgearbeitet und mit einer Anleitung versehen, die mit einer Amiga-Textverarbeitung geschrieben wurde. Das erste Produkt trug den Namen **Editor 2000**, von dem mittels weiterer Annoncen immerhin 150 Stück verkauft wurden.

Reinerlös neu investiert

Den Reinerlös investierte man erneut in Suchanzeigen - mit Erfolg und mit Zukunft, denn nun kamen die beiden Programme, die den Wardengas den Weg zum Erfolg ebneten: **Holiday Maker**, ein spannendes Adventure um seltsame Vorkommnisse auf einer Insel, und ein Strategiespiel, das in der C64-Version noch heute ganz hoch in den Charts ist: **Bundesliga Manager**. Letzterer war in Basic geschrieben, aber man hatte ja mittlerweile Werner Krahe als Programmierer gewinnen können, der das Programm in 'C' umschrieb. Das Adventure kam 1988 heraus, der Manager zum Jahreswechsel 88/89. Die Nachfrage war so groß, daß das Arbeitszimmer nicht mehr ausreichte: Man mietete ein Büro in Plön an, wo manuell kopiert und eingepackt wurde.

Das neue Gebäude im Eutiner Gewerbegebiet ▼



Stolz auf seine Jungs: Norbert Wardenga ▶

...men mit Zukunft



Norbert, Marc und Andreas arbeiteten in den ersten drei Jahren zum Teil bis tief in die Nacht, um alle Bestellungen zu erledigen - und die rissen nicht ab, so daß sich auf den 120 qm bald jede Menge Kartons, Disketten, Verpackungsmaterial, Computer für die Programmierer und einiges mehr stapelten.

Damit waren sie aber auch die erste deutsche Softwarefirma, die ihre Produktion im eigenen Hause hatte - heutzutage ist dies eine Selbstverständlichkeit.

Fruchtbare Zusammenarbeit

Eines Tages kam dann ein Brief ins Haus geflattert nebst Disketten, in dem eine Zwei-Mann-Programmiergruppe aus einem kleinen Dorf in Bayern ein Textadventure an die inzwischen überregional bekannte Firma schickte: Harald Evers und Andreas Niedermeyer - die **Weltenschmiede**. Sie boten den Plönern **Das Stundenglas** an - und damit begann eine fruchtbare Zusammenarbeit zwischen Nord und Süd, die mittlerweile Ergebnisse wie **Die Kathedrale** und das jüngst erschienene **Hexuma - Das Auge des Kal** brachte. Natürlich versuchten sich die Wardengas auch an Denk- und Low-Budget-Spielen. Vor allem ließen sie sich 1990 auf der Amiga-Messe in Köln sehen, was ihren eigentlichen Durchbruch markierte - nicht zuletzt wegen des voluminösen zweistöckigen Standes, der die Blicke aller Besucher auf sich zog.

1991 entschloß man sich, den **Bundesliga Manager Professional** herauszubringen: Die Erstauslieferung für Amiga lag bei weit über 30.000 Stück. Inzwischen sind europaweit über 100.000 Exemplare verkauft worden, davon allein 70.000 in Deutschland. "Seit Bestehen des Amiga - dies wurde auch von Commodore bestätigt - ist es das meistverkaufte Spiel für diesen Rechner in Deutschland", sagt Marc Wardenga voller Stolz.

Alles unter einem Dach

Es ist naheliegend, daß Software 2000 in Plön mit den 120 qm nicht mehr hinkam. In Eutin befinden sich jetzt auf 650 qm Nutzfläche, für eine Softwarefirma eine ungewöhnliche Größe, Produktion, Auftragsannahme, Lager, Verwaltung und vieles mehr. Neun feste Mitarbeiter, Programmierer, die ohne "Knebelverträge" ihre Arbeit verrichten, und natürlich die Wardengas selbst steuern nun von hier aus in eine Zukunft, die mehr als rosig aussieht. Momentan liegt die Tagesproduktion fertiger Spiele bei 6000 - und mit einem Absinken dieser Zahl ist kaum zu rechnen, zumal jetzt auch Italien und Frankreich ihre Version des BMP erhalten sollen. Das Motto der Familie Wardenga ist, lieber nur zwei oder drei Titel pro Jahr herauszubringen, dafür aber Qualität zum reellen Preis zu liefern. Der Kunde kann sich seit 1. Oktober - sofern er Besitzer eines Modems ist - schnell über neue Projekte aus Eutin informieren, denn Software 2000 hat eine Mailbox eingerichtet, die unter der Nummer **0 45 21 / 80 04 47** erreichbar ist.

Für Fragen wurde ein Hotline-Service eingerichtet, der montags bis freitags von 15 bis 17 Uhr unter **0 45 21 / 80 04 44** zur Verfügung steht.

Was Software 2000 so sehr von anderen Firmen unterscheidet, ist die familiäre Atmosphäre, in der man sich wirklich wohlfühlen kann. Die Wardengas gehören nicht zu den Schlipsträgern, die sich hinter irgendwelchen dicken Schreibtischen verstecken. Und das macht sie so sympathisch. ■

Klaus Trafford

Heißes Fest im hohen Norden

Man soll die Feste feiern wie sie fallen, das ist endlich mal ein Sprichwort ganz nach meinem Geschmack - und nach dem der Jungs von Software 2000.

Die nahmen ihr fünfjähriges Firmenjubiläum und den Einzug in die neuen Firmenräume zum Anlaß, alles einzuladen, was Rang und Namen in der Software- und Hardware-Szene hat. ASM war mit dabei, klar! Tja, und dann wurde bei Sekt und Bier kräftig gefeiert, und auch so einiges an Neuigkeiten kam zum Vorschein. Ganz relaxed lauschten wir, was die Leute von z.B. AMI-Shows, Profisoft oder United Software so zu erzählen hatten, denn wie immer wurde natürlich ständig gefachsimpelt. Und dann drehten die eigentlichen 'Helden' der Software-Szene auf: die Programmierteams. Vor allem die Truppe, die mit dem **Bundesliga Manager Professional** einen Riesenhit landete, hatte allen Grund zum Feiern: Endlich war auch die Atari-Version im Kasten, das mußte begossen werden.

Auch Marc Rosocha von **Eclipse** war recht zufrieden. Die Programmierung des **Theresa-Orlowski-Adventures** geht zügig voran. Toll war, was die **Kaikos** zu vermelden hatten. Ein Nachfolger zu *Gem'X* ist in Arbeit. Das Spiel mit dem sinnigen Titel **Gem'Z** soll noch vor Weihnachten die Amiganer beglücken: einen Test findet Ihr im Action-Teil.

Auch Harald Evers ruht sich nicht auf seinem letzten Erfolg aus. **Hexuma 2 - Dämmerung auf der Höhlenwelt** ist bereits in Arbeit, und unter dem Siegel der Verschwiegenheit wurde mir erzählt, daß es diesmal in einer unterirdischen Welt angesiedelt sein wird, die so groß ist, daß man darin hoch auf dem Drachenrücken herumfliegen kann ...

Als es mir schließlich gelang, Marc Wardenga in eine ruhige Ecke abzuschleppen, kamen noch ein paar echte Überraschungen zum Vorschein. An den Erfolg des BuLiManPro (für den es etwa Ende '93 übrigens eine Fortsetzung geben wird) soll eine weitere Simulation anschließen. Unter dem Arbeitstitel **Eishockey Manager** wird schon eifrigst an neuen Routinen und Grafiken gewerkelt, rechtzeitig zur WM soll das Game fertigwerden. Ein neuer Stern am Strategie-Horizont?

Schließlich und endlich rückte Marc auch noch mit den News heraus, daß ab sofort auch Sega-Titel auf dem Produktionsplan stünden. Das war nun eine echte Überraschung, denn Konsolen stehen hoch im Kurs. Hätte mich auch gewundert, wenn die Jungs von Software 2000 diesen Zug hätten vorbeifahren lassen!

Nach soviel Neuigkeiten ließen wir uns erschöpft in die komfortablen Sessel fallen, hielten uns an unserem Bier fest und gingen zum gemütlichen Teil des Abends über, der in einer langen, langen Nacht endete. Nicht nur arbeiten, auch feiern können die Nordlichter, das muß man ihnen lassen! ■

Antje Hink

Rettung aus

Irgendwo in Deutschland: Ein Haus. Ein Zimmer. Ein Computer. Ein Spieler. Ausgeraufte Haare. Tobsuchtsanfälle. Depressionen. Irgendwo in Deutschland: Ein Haus. Eine Gummizelle. Ein Ex-Spieler ...

Seid doch mal ehrlich! Welcher Computerspieler war noch nie in der Situation, vor lauter Frust seine Kiste gegen die Wand werfen zu wollen, weil man bei einem Game seit Tagen (Wochen) einfach nicht mehr weiterkommt. In den Tip-Seiten der Computerzeitschriften ist nichts Passendes zu finden, die ASM-Hotline ist so belagert, daß kein Durchkommen möglich ist, selbst das nervige Kid von nebenan weiß auch nicht weiter. Nicht verzweifeln - es gibt noch eine Rettung, bevor Euch die freundlichen Männer in den weißen Kitteln abholen.

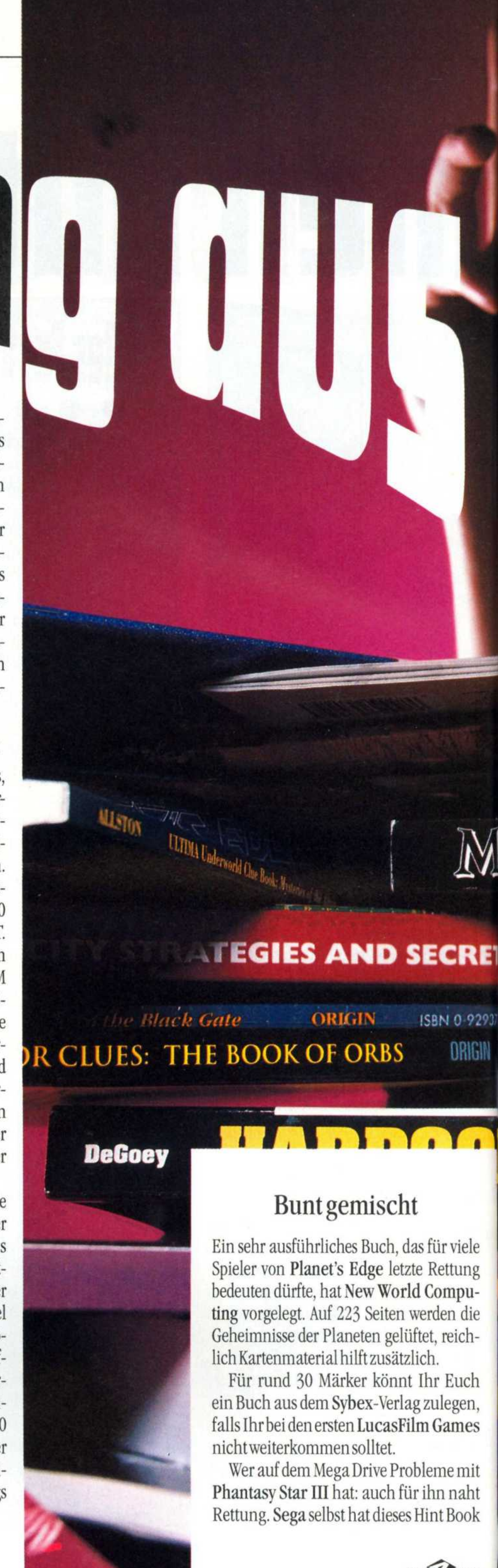
Vielen Herstellern von Computer-Software ist inzwischen klar, was für Unheil sie mit ihren Spielen anrichten können. Um ihre Kundschaft nicht komplett zu bibbernden Nervenbündeln verkommen zu lassen, bieten etliche Firmen Lösungshilfen in Form von Büchern oder Heftchen an, in denen in unterschiedlichster Art und Weise die Fiesigkeiten ihrer Programmierer erhellt werden. Diese Hilfen sind entweder über die jeweiligen Software-Hersteller und -Vertreiber oder aber durch Laden-und Versandgeschäfte wie den **Fantastic Shop** in Düsseldorf erhältlich.

Neben den (im Schnitt reichlich überteuerten) Schnellschußheftchen, denen man deutlich anmerkt, daß sie unter extremem Zeitdruck und möglichst billig produziert wurden, gibt es eine ganze Reihe Lösungsbücher, die richtige Schmuckstücke im Regal sind. Besonders **Origin** hat da einiges zu bieten. Das **Ultima Underworld**-und **Ultima VII**-Clue Book bietet Lösungen in Erzählform an, Karten und tabellarische Aufstellungen sind genauso vorhanden wie Trainer für die Charaktere. Beide Bücher sind leider nur in Englisch erhältlich, besonders für Ultima VII sind gute Englischkenntnisse vonnöten, da sich Lord British einer etwas gestelzten pseudo-mittelalterlichen Sprache bedient. Ein richtiges Buch über die Abenteuer des Avatars ist ebenfalls erhältlich.

Lösungen im Großformat

Nicht nur die Lösungen eigener Games, sondern komplette Hilfen für Abenteuer- und Rollenspiele aller möglichen Hersteller sind in den vier Ausgaben von Origins **Quest for Clues**-Reihe zu finden. (Preis pro Band etwa 40 DM, Band 1 enthält 53 Lösungen, in Band 2-4 sind je 40 zu finden). Von Sierra Games (die z.T. auch bei anderen Verlagen wie z.B. beim Sybex-Verlag zum Preis von ca. 10 DM pro Lösung zu haben sind) über SSI-Rollenspiele und Infocom-Klassiker sowie bei LucasArts, Accolade oder Legend erscheinenden Spielen ist in jedem Band eine bunte Mischung zu finden. Außerdem gibt's jede Menge Exoten, die in Deutschland oft nur Fans kennen, aber neugierig machen. Auch hier sind wieder alle Bücher in englisch.

Der Clou in dieser Reihe ist, daß alle wichtigen Wörter verschlüsselt sind (der Code liegt bei), damit man sich nicht aus Versehen den Spaß am Spiel kaputtmacht, weil man zu weit gelesen hat. Der fünfte Band der Reihe hat den Untertitel **"The Book of Orbs"** und enthält 20 Lösungen zu echt haarigen Spielen. Der Aufbau ist hier etwas übersichtlicher, die Verschlüsselung nicht mehr ganz so kompliziert. Alle Bücher enthalten zwischen 150 und 200 Seiten und sind für Vielspieler unentbehrliche Helfer. Eine komplette Liste der ca. 200 Spiele würde hier allerdings etwas den Rahmen sprengen.



Bunt gemischt

Ein sehr ausführliches Buch, das für viele Spieler von **Planet's Edge** letzte Rettung bedeuten dürfte, hat **New World Computing** vorgelegt. Auf 223 Seiten werden die Geheimnisse der Planeten gelüftet, reichlich Kartenmaterial hilft zusätzlich.

Für rund 30 Märker könnt Ihr Euch ein Buch aus dem **Sybex**-Verlag zulegen, falls Ihr bei den ersten **LucasFilm Games** nicht weiterkommen solltet.

Wer auf dem Mega Drive Probleme mit **Phantasy Star III** hat: auch für ihn naht Rettung. **Sega** selbst hat dieses Hint Book

höchster Not

Bezugsadressen:
Fantastic Shop
Konkordiastr. 61, 4000 Düsseldorf 1
Tel: 0221-397667
Rushware
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2
Tel: 02131-6070
Außerdem im Buchhandel und direkt bei den Herstellern.

herausgegeben, in dem viele (farbige) Screens und Maps zu finden sind.

Auch **Electronic Arts** läßt Euch nicht im Stich. Ein im Erzählstil gehaltener Führer für Strategie und Taktik soll Euch das Leben bei **PowerMonger** leichter machen. Der Unsterblichkeit wegen gibt es auch ein Clue Book für **The Immortal** 1.

Probleme bei den Rollenspielen von **SSI**? Keine Sorge, auch hier kann geholfen werden. Die Lösungshefte, die SSI für alle ihre Spiele anbieten, sehen von außen zwar nicht ganz so toll und flashy aus wie ihre zuvor vorgestellten Kollegen, der Inhalt steht ihnen jedoch in nichts nach. Sie sind sehr sachlich, gut durchgegliedert und lassen keine Fragen offen.

Ebenfalls äußerlich eher schlicht geben sich **Accolades** Clue Books für alle **Elvira 1 + 2**-Geschädigten. Sie werden zusammen mit einer roten Folie ausgeliefert, mit der die (zunächst unsichtbaren) Antworten auf die normal lesbaren Fragen sichtbar gemacht werden können. Die Fragen sind chronologisch gegliedert, eine Story erklärt Hintergründe, magische Gegenstände werden aufgelistet und Karten gibt's gratis dazu. Etwas mühsam zu benutzen, aber absolut hilfreich, zumal es die Elviras echt in sich haben.



Falls Ihr wegen **Knightmare** oder **Legend** schlecht schlaft, so hat sich **Mindscape** erweichen lassen, und auch dafür einfache, aber sehr effektive Hint Books kreiert.

Ganz in Deutsch kommt das schön ausführliche Lösungsbuch für **Die Schicksalsklinge** daher. Die Macher von **Attic** helfen hier höchstpersönlich in Notlagen weiter.

Tolle Strategien

Nicht nur Rollenspieler haben Unterstützung nötig. Auch Flieger kommen oftmals ins brenzlige Situationen. In **Chuck Yeager's Air Combat Handbook** (ca. 220 Seiten) werden siegversprechende Strategien für WW 2, Korea und Vietnam vorgestellt. Sehr ausführlich und schön gemacht.

Das offizielle **Harpoon Battlebook** beleuchtet auf ca. 300 Seiten alle Aspekte von Strategie und Taktik, inclusive ist ein Vorwort von Tom Clancy.

Und schließlich **SimCity**. Strategien und Geheimnisse werden sehr ausführlich behandelt, hat man die ca. 250 Seiten durchgearbeitet, dürfte einer erfolgreichen Karriere als Städteplaner nichts mehr im Weg stehen. Auch diese drei Bücher sind bisher leider nur auf Englisch zu haben und kosten um die 40 DM.

Ihr seht also, daß Ihr nicht mutterseelenallein auf weitem Software-Feld steht. Pfeffert Eure Nervprogramme also bitte nicht in die Ecke, macht damit kein Lagerfeuer und schneidet Euch damit nicht die Monitorkabel durch. Stürzt Euch lieber auf die Lektüre dieser Bücher. Diese Vorstellung erhebt natürlich keinerlei Anspruch, komplett zu sein. Die hier genannten Bücher wurden jedoch auf Herz und Nieren getestet und fielen dabei nicht nur durch ihre schöne Aufmachung, sondern auch durch ihre Kompetenz auf. Also dann, löst sie, Eure Sorgenprogramme! ■

Antje Hink

Gesammelte Werke ASM 12/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1869	07/92	113	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation
3-D-Mania	08/92	109	Preview
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A320 Airbus	03/92	50	Simulation
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.
A320 Airbus (PC)	08/92	117	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie
A.G.E.	06/92	38	Action
A.T.A.C.	09/92	102	Preview
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Agony	06/92	46	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview
Air Bucks	09/92	104	Simulation
Air Rescue (MS)	10/92	130	Action
Alcatraz	06/92	39	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.
Alien 3 (MD)	11/92	142	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.
· Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amazon	10/92	44	Preview
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
Another World (PC)	07/92	43	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Aquaventura	09/92	23	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action
Arcana (SF)	10/92	132	Action
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Art Alive (MG)	06/92	127	Education
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.
Atomic Runner (MD)	11/92	145	Action
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Ayrton Senna's S.M.GP II (MD)	10/92	138	Konv.
Ayrton Senna's S.M.GP II (SM)	09/92	132	Simulation
* B-17 Flying Fortress	10/92	102	Simulation
* B.A.T. II	10/92	50	Adventure
B.A.T. II (Amiga)	11/92	63	Konv.
Baby Jo	01/92	76	Action
Bambuzle	09/92	96	Strategie
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Bargon Attack	07/92	64	Adventure
Batman 2 (GB)	08/92	150	Action
Batman Returns (Lynx)	09/92	128	Action
Batman Returns	11/92	62	Preview
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.
Battletoads	11/92	20	Preview
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
BC Kid	09/92	18	Preview
BC Kid	11/92	38	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Beetlejuice	06/92	42	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliots N. Challenge (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Black Sect	06/92	62	Preview
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (C64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bravo Romeo Delta	09/92	114	Flop
Brides of Dracula	06/92	40	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MD)	04/92	130	Sport
Bucky O'Hare (NES)	10/92	135	Action
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
Bulls vs. Lakers (MD)	09/92	129	Sport
Bumpy's	10/92	18	Action
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
Buzz Aldrin's Race into Space	10/92	104	Preview
CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Cadash (MD)	10/92	130	Action
California Games	07/92	99	Oldie
California Games II	11/92	100	Sport
Call of Cthulhu	07/92	50	Preview
Captain Comic II	10/92	23	Action
Carrier Strike	08/92	104	Strategie
Carriers at War	11/92	110	Strategie
Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie
* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Catch' Em	07/92	35	Action
Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Check Check	11/92	117	Simulation
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'n Dale-Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Chuck Rock (MD)	09/92	137	Konv.
Chuck Rock II	08/92	22	Preview
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (C64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
* Civilization (AM)	10/92	99	Konv.
Clik-Clak	05/92	30	Action
Clouds of Xeen	09/92	48	Preview
Clutch Hitter (GG)	08/92	148	Simulation
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conflict Korea	08/92	105	Strategie
Conflict Korea (AM)	10/92	100	Konv.
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
* Cool Croc Twins (ST)	10/92	24	Konv.
Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation
Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation
Cover Girl Poker (C64)	09/92	99	Konv.
Crazy Cars 3	08/92	25	Action
Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action
Crime City	04/92	42	Adventure
Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crusaders of the Dark Savant	10/92	51	Preview
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
Curse of Enchantia	08/92	55	Preview
* Curse of Enchantia	11/92	6	Adventure
D-Force (SF)	04/92	120	Action
D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport
D/Generation	06/92	37	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Darklands	07/92	65	Preview
* Darklands	10/92	60	Adventure
Darkmere	11/92	60	Preview
* Darkseed	06/92	50	Darkseed
Das Erbe	02/92	48	Preview
* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures
Daughter of Serpents	10/92	46	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Deliverance	06/92	40	Preview
Deliverance	07/92	34	Action
Demon Blue	08/92	46	Action
Der Patrizier	06/92	104	Preview
* Der Patrizier	07/92	109	Strategie
* Desert Strike (MD)	06/92	118	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devilish (MG)	07/92	131	Konv.
Devious Design	03/92	50	Action
Die Hard 2	08/92	37	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Dominium	11/92	108	Strategie
Doodlebug	11/92	40	Action
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
Drift	07/92	105	Preview
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
* Dune	07/92	6	Adventure
Dungeon Master	10/92	54	Adventure
Dylan Dog	08/92	126	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
Dynablaster (NES)	10/92	138	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elite II	10/92	20	Preview
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (C64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.
Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.
Epic	07/92	32	Action
* Epic (PC)	08/92	21	Konv.
Epic (ST)	08/92	21	Konv.
* Eternam	05/92	46	Adventure
European Champions	11/92	101	Sport
European Championship 1992	09/92	94	Sport
European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview
European Club Soccer (MD)	11/92	146	Sport
European Football Champ	09/92	94	Sport
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exile (MG)	06/92	122	Action
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Eye of the Beholder 2	02/92	8	Adventure
F 1 Hero MD (MD)	11/92	146	Simulation
F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation
* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1-Circus (MD)	04/92	129	Action
Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Falcon 3.01 Mission Disk	11/92	110	Strategie
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fatal Strokes	10/92	47	Preview
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
Final Four	07/92	101	Sport
* Fire & Ice	05/92	31	Action
* Fire & Ice (ST)	10/92	24	Konv.
Fireteam 2200	09/92	99	Strategie
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Flashback	11/92	21	Preview
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Football Kid	07/92	38	Preview
Forbidden Planet	07/92	17	Action
Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.
Fort Apache	02/92	44	Strategie
* Free D.C.	06/92	54	Adventure
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
G-Loc	09/92	19	Action
G-Loc (C64)	09/92	19	Konv.
Gateway	06/92	63	Preview
* Gateway	08/92	58	Adventure
Gateway to the Savage (AM)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.
George Foreman's KO Boxing (GG)	10/92	132	Action
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Conquest	08/92	113	Strategie
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
Gobliiins	01/92	70	Preview
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins 2 - The Prince B.	11/92	53	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
* Gods (Archimedes)	09/92	15	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation
Grandmaster Chess	10/92	98	Strategie
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Guest	06/92	52	Preview
Guy Spy	10/92	53	Adventure
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Ball III	08/92	100	Sport
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
Hero Quest II	08/92	54	Preview
Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview
* Hexuma - Das Auge des Kal	11/92	48	Adventure
History Line 1914 - 1918	11/92	112	Preview
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Hoi	10/92	22	Action
Holyfield's Boxing (MD)	10/92	127	Simulation

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hong Kong Mahjong Pro	10/92	96	Strategie
Hook (GB)	08/92	151	Action
Hook	09/92	53	Adventure
Hostile Breed	07/92	30	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hoversprint	06/92	44	Action
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
* Humans	07/92	45	Action
Hunt the Fonts	10/92	22	Action
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Inca	08/92	54	Preview
* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Indy Heat	05/92	58	Sport
* Ishar	07/92	58	Adventure
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
James Pond (Archimedes)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Jim Power	06/92	42	Preview
* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Jimmy Connors Pro Tennis (SF)	11/92	143	Preview
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
John Barnes European Football	09/92	93	Sport
John Madden Football '92 (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football II	11/92	98	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
KGB	09/92	49	Preview
KGB	11/92	52	Adventure
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MD)	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knight Quest (GB)	11/92	148	Adventure
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Krusty's Super Fun House (MD)	09/92	126	Action
Krusty's Super Fun House (SNES)	09/92	126	Konv.
Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Kunichan (GG)	06/923	121	Action
Kwix	07/92	110	Strategie
Kyrandia	05/92	38	Preview
L'Empereur	08/92	112	Strategie
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Laser Squad	07/92	107	Preview
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Laura Bow II	06/92	59	Preview
* Laura Bow II - The Dagger of...	09/92	6	Adventure
Leander (ST)	07/92	42	Konv.
* Leather Goddesses of Phobos 2	08/92	52	Adventure
* Legend	07/92	54	Adventure
Legend of a fantasm... (MD)	06/92	122	Action
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
* Lemmings (SNES)	06/92	133	Konv.
Lemmings (MD)	10/92	137	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
* Links 386 Pro	10/92	88	Sport
Links Data Disk	08/92	101	Sport
Locomotion	03/92	36	Preview
Locomotion	06/92	103	Strategie
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
Lotus III - The Ultimate Ch.	10/92	91	Preview
* Lotus III - The Ultimate Ch.	11/92	16	Action
* Lotus Turbo Challenge II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
* Lure of the Temptress (PC)	11/92	63	Konv.
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
Magic Adventure (SF)	11/92	150	Konv.
Magic Candle II	06/92	64	Adventure
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Magic Sword (SF)	10/92	129	Action
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MD)	05/92	125	Strategie
Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
McDonald's Land	11/92	20	Preview
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
Mega Man 2 (GB)	05/92	121	Konv.

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Megafortress (Amiga)	11/92	113	Konv.
Mercaneries	11/92	111	Preview
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microcosm	08/92	17	Preview
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Mig-29 M (Archimedes)	03/92	102	Konv.
Mig-29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Might and Magic III (Amiga)	06/92	58	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Millemiglia	03/92	45	Action
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
Monkey Island 2	01/92	36	Preview
* Monkey Island 2	02/92	6	Adventure
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Monster in my Pocket (NES)	06/92	127	Action
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Motörhead	10/92	18	Preview
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Musya (SF)	10/92	131	Action
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
* Myth	05/92	28	Action
Nail'N Scale (GB)	07/92	129	Action
NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
* Nicky Boom	11/92	18	Action
Nigel Mansell's World Ch.	10/92	104	Preview
Nigel Mansell's World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Nightshade (NES)	09/92	124	Action
Ninja Gaiden (MS)	11/92	149	Konv.
No greater Glory	03/92	42	Startegie
No Second Prize	07/92	100	Preview
Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Operation Combat	10/92	97	Strategie
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Pacific Island (ST)	09/92	97	Konv.
Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
Paperboy 2 (SNES)	09/92	130	Action
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
* Parasol Stars	07/92	36	Action
* Parodius (SF/NES)	10/92	133	Action
Patton Strikes Back	07/92	108	Strategie
Pegasus	01/92	40	Action
* Perfect General	06/92	105	Strategie
Personal Organizer	02/92	136	Tool
PGA Tour Golf (SNES)	09/92	137	Konv.
Pinball Dreams	04/92	30	Action
* Pinball Jam (Lynx)	09/92	127	Action
Pit-Fighter (C64)	03/92	106	Konv.
Pit-Fighter (SF)	06/92	134	Action
Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure
* Plan 9 From Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.
* Planet's Edge	06/92	66	Adventure
Playroom	05/92	136	Education
Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.
Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Populous II (ST)	05/92	65	Konv.
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Powermonger (PC)	11/92	113	Konv.
Premiere	08/92	15	Preview
Premiere	11/92	24	Action
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Probotector II (NES)	10/92	131	Action
Project X	08/92	50	Action
Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview
Prophecy of the Shadow	09/92	47	Adventure
Psyborg	04/92	14	Action
Push Over	10/92	99	Strategie
Putt and Putter (MS)	11/92	144	Simulation
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Race Drivin'	06/92	36	Action
Race Drivin' (PC)	10/92	24	Konv.
Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
* Rampart	07/92	104	Strategie
Rampart (AL)	11/92	149	Konv.
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron (Amiga)	03/92	100	Flop
Red Zone	11/92	19	Action
Regent	07/92	119	Simulation
Risky Woods	08/92	20	Action
Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robocop III (ST)	06/92	47	Konv.
Robosport	09/92	100	Strategie
Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.
Robosport (PC)	10/92	100	Konv.
Robotron 2084 (AL)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (C64)	04/92	38	Konv.
Rodland (ST)	01/92	116	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie
Rome	09/92	51	Preview
Rome AD92 - Pathway to Power	11/92	61	Adventure
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.
Samurai	06/92	107	Strategie
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie
Scrapyard Dog (AL)	02/92	119	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Sensible Soccer	07/92	102	Preview
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport
Shadow of the Beast (AL)	11/92	150	Konv.
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.
Shadow World	07/92	59	Preview
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shadowlands (PC)	09/92	48	Konv.
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* Siege	11/92	106	Strategie
Silly Putty	10/92	15	Preview
* Silly Putty	11/92	22	Action
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Sim Ant (Amiga)	07/92	115	Konv.
Sim Life	11/92	117	Preview
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
Soccer Mania	09/92	136	Sport
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Chrystal (C64)	05/92	51	Konv.
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
Space Gun	06/92	116	Action
Space Max	10/92	100	Konv.
* Space Max	05/92	104	Simulation
Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.
Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action
Spanky's Quest (SF)	11/92	149	Konv.
Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
Spellcraft	10/92	64	Adventure
Spelljammer-Pirates of...	10/92	48	Adventure
Spider-Man (SM)	02/92	129	Action
Spike in Transsilvania	08/92	24	Action
Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action
* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport
Spot	01/92	72	Strategie
St. Thomas	10/92	105	Preview
Star Saver (GB)	07/92	128	Action
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
Steel Empire	08/92	108	Strategie
Steel Empire (MD)	07/92	122	Action
Steel Talons (AL)	09/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
Stock Market	10/92	95	Strategie
Stone Age	07/92	111	Strategie
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Street Fighter II (SF)	10/92	134	Action
Strider (SM)	02/92	128	Action
Strike Commander	09/92	14	Preview
Sturmtruppen	10/92	23	Action
Summer Challenge	10/92	90	Preview
Summer Games	06/92	114	Oldie
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action
Super Barbarian	08/92	39	Preview
Super Battletank (SNES)	09/92	125	Strategie
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MD)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (GG)	11/92	150	Konv.
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Off Road (MD)	06/92	132	Konv.
Super One on One (MD)	07/92	121	Sport
Super Skweek (AL)	07/92	130	Konv.
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (C64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (MS)	11/92	149	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Super SWIV (SF)	11/92	141	Preview
Super Tetris	08/92	112	Strategie
Superski 2	06/92	108	Sport
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Sword of Honour	08/92	48	Action
Techno Soccer (MD)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Teenage M. H. Turtles (C64)	03/92	112	Konv.
Teenage Mutant H.T. IV (SF)	10/92	134	Action
Temple of Apshai	11/92	68	Oldie
Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Terminator 2 (C64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
Tetris Classic	10/92	101	Strategie
The Addams Family (GB)	03/92	127	Action
* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Aquatic Games	11/92	102	Sport
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport
The Carl Lewis Challenge (AM)	09/92	92	Konv.
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
The Duel - Test Drive II (MD)	07/92	130	Konv.
The Flash (GB)	06/92	130	Action
The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Godfather	06/92	38	Action
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
The Legacy	09/92	52	Preview
* The Legend of Kyrandia	10/92	6	Adventure
The Legend Of Xardion (SNES)	09/92	130	Action
* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
* The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* The Lost Files of Sh. Holmes	10/92	42	Adventure
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Quest of Agravain	07/92	38	Action
The Rocketeer	08/92	38	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Simpsons (MD)	11/92	150	Konv.
The Spirit of F1 (GB)	10/92	136	Action
The Summoning	10/92	58	Adventure
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
The Terminator (MD)	09/92	134	Action
The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Theatre Of War	09/92	107	Simulation
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thrillas Safari (NES)	08/92	148	Action
Thunder Burner	02/92	16	Action
* Thunder Force IV (MD)	10/92	126	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Tiny Sweeks	10/92	14	Action
* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Toki (AL)	06/92	134	Konv.
* Toki (MD)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Tornado	07/92	114	Preview
Track & Field	05/92	132	Oldie
Track and Field (GB)	10/92	136	Action
Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Trexwarrior	01/92	34	Action
Troddlers	11/92	23	Preview
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turbo Out Run (MD)	07/92	130	Konv.
Turn and Burn	08/92	152	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
* TV Sports Baseball	03/92	62	Sport
TV Sports Baseball (Amiga)	11/92	100	Konv.
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
Two Crude Dudes (MD)	05/92	118	Action
U.G.H	06/92	41	Action
* Ultima - Runs of Virtue (GB)	11/92	148	Adventure
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
Ultima VII Part 2	10/92	40	Preview
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MD)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Vengeance of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (C64)	03/92	107	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Warrior of Rome II (MD)	11/92	144	Action
Warriors of the Eternal...(MD)	10/92	135	Adventure
Wax Works	10/92	63	Preview
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Ween - The Prophecy	11/92	58	Preview
Where in Time is... (MD)	07/92	131	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wimbledon (SM)	09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
Winter Camp	09/92	16	Action
* Winter Challenge (MD)	04/92	129	Sport
Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Wizkid	08/92	22	Preview
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
World Tennis Championship	08/92	102	Sport
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (C64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
WWF Superstars 2 (GB)	11/92	147	Sport
Xenon	10/92	86	Oldie
Xenon 2 Megablast (MD)	09/92	138	Konv.
Xenon II (SM)	02/92	129	Action
XF 5700 Mantis Exp. Fighter	11/92	116	Simulation
Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Yoshi (GB)	09/92	136	Action
Zarch	09/92	88	Oldie
Zool	07/92	47	Preview
* Zool	11/92	17	Action

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
SF	=	Super Famicon/Super NES
SM	=	Sega Master System
SNES	=	Super Famicon/Super NES
ST	=	Atari ST



Generalkarte



Inserentenverzeichnis

Ein Teil der Abo-Auflage enthält Beilagen des Interest-Verlages

1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

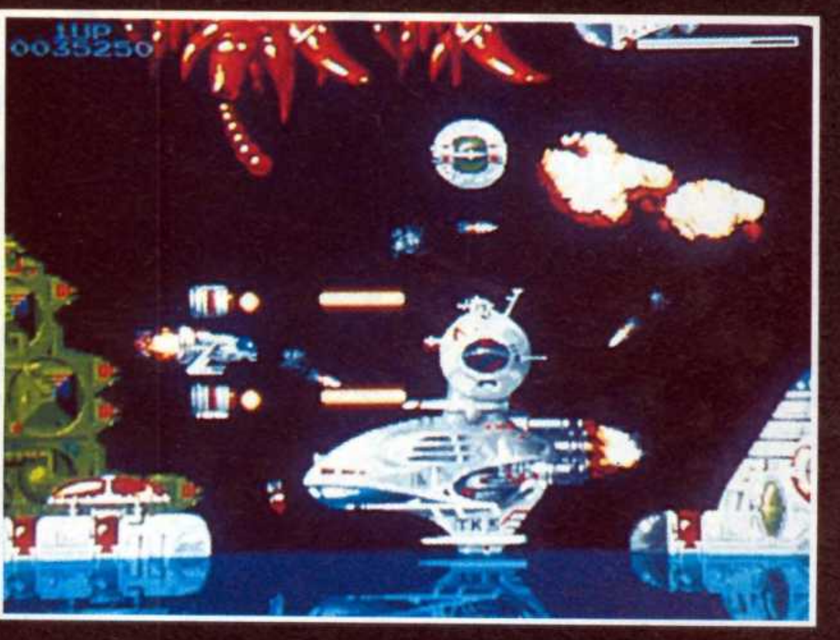
... in der 1·93

BYE & BUY

◄ THE NEXT ...

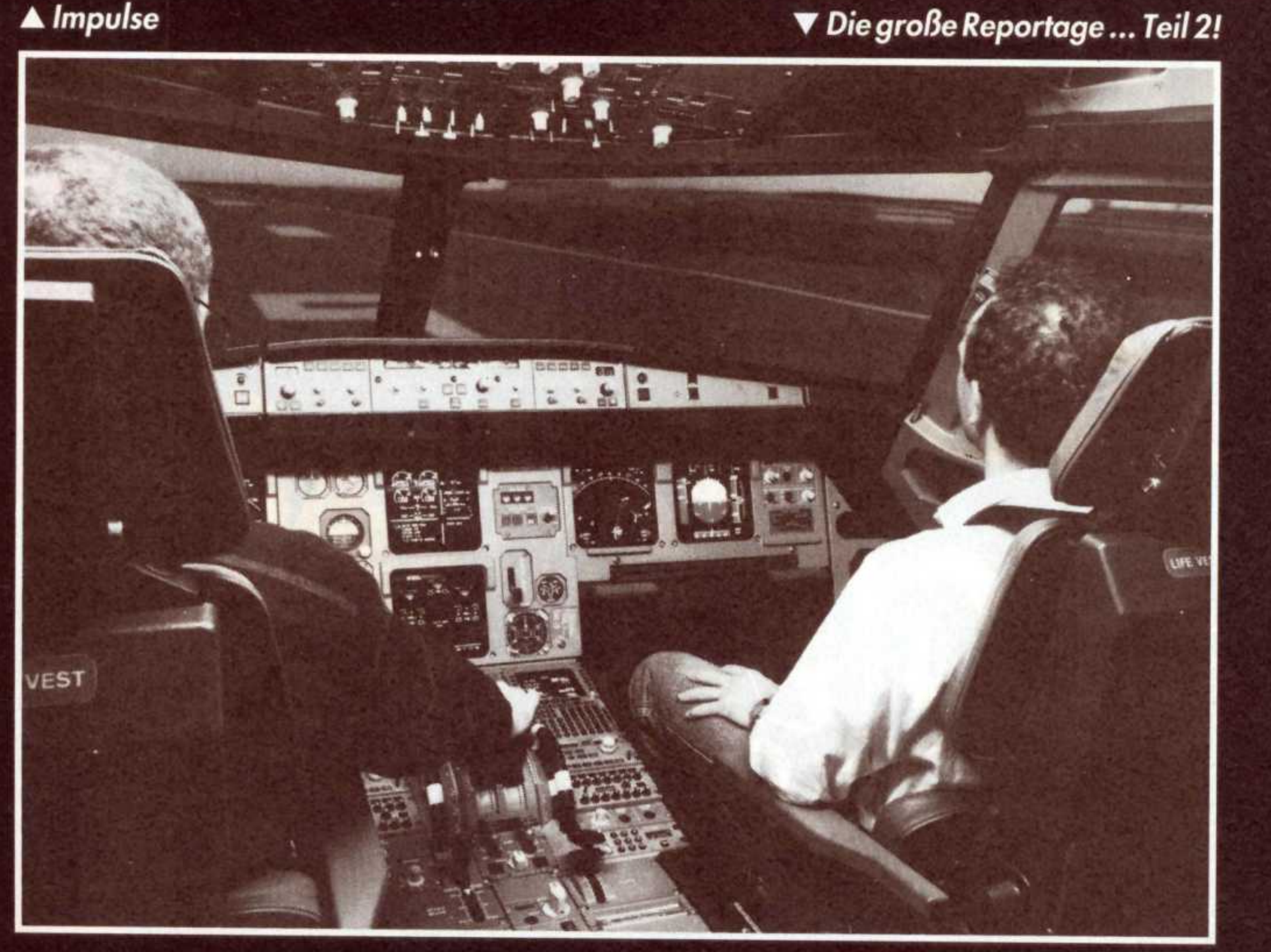
▲ ASM-Titel im Januar

Hallo Leser,
aufwachen! Der Traum ist aus. Die ASM ist zu Ende. Wenn Ihr jetzt weiterblättert, dürftet Ihr spätestens bei der Tischplatte oder bei Euren Knien ernsthafte Schwierigeiten kriegen. Jetzt bloß nicht in Tränen ausbrechen. Seid Ihr MännerInnen oder Mäuse. Außerdem sind wir schon längst dabei und recherchieren für Euch rund um den Globus nach neuen Games, die in der ASM 1/93 ausführlich besprochen werden. Hauptaugenmerk liegt natürlich wieder in Frankreich, den Staaten, England und good ol' Germany. Was sich da so ankündigt, scheint ganz interessant zu werden. Virgin kommt mit Archer Macleans Pool heraus - dem Nachfolger von J. White's Snooker. Rollenspieler können sich jetzt schon auf einen umfangreichen Testbericht von Might and Magic - Clouds of Xeen freuen. Impulse heißt ein neues Ballergame für den Amiga. Aber auch die Strategen kommen nicht zu kurz: In V for Victory darf wieder mal militärisch geplant werden, und außerdem gibt es 'nen starken Vorbericht zu Battle Isle II. Haufenweise Infos gibt es aus dem Profilager der Simulationen. Wir haben uns für Euch zwei weitere Ausbildungs- und Forschungssimulatoren angesehen. Zudem haben wir ins Heft gestopft: Humans, Shadowlands, Ragnarök, Messeberichte aus Essen, London und Paris. Klar, daß kann nur ein Bruchteil aus unserem großen Programm sein, sonst könnten wir uns ja die nächste Ausgabe sparen. Wie immer haben wir natürlich genug Tips und Tricks, News, haufenweise Leserbriefe und eine Vielzahl an neuen Games. Aber die tollste Sache an unserer 1/93 ist, daß wir uns unmißverständlich zu einem weiteren ASM-Jahrgang bereit gemacht haben. Den Startschuß könnt Ihr ab dem 11. Dezember an allen Kiosken hören.
Als dann, bis zur nächsten ASM.



▲ Impulse

▼ Die große Reportage ... Teil 2!



1·93


FÜR
6,60 DM?
KLARO
!
DAS
ASM
KURZ
ABO
JETZT
NEU
6x ASM
für ein
halbes Jahr!
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
nur für abonnenten!
jeden Monat eine LÖSUNG
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich
DESHALB
ASM –
6x für ein halbes,
12 x für ein
Jahr!
100 %
PREISWERT
100 %
SCHNELL
100 %
KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM _____ /_____ auf Seite _____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______________________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ______ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ZEITSCHRIFTEN-ABO«

(ASM 11/92)

Hiermit bestelle ich ...
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 12 Mon.. Man darf sich nicht selbst werben. Der Geworbene darf f. mind. 12 Mon. kein ASM-Abo bezogen haben!)
☐ als **Geschenk**-Abonnement

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W- O- PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gessetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, D-3440 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

ASM-BAZAR 12/92

! = Top-Angebot

☐ **Ultima V** ... (C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lexicross** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 29,95 DM
☐ **Maverick**-Joyboard ... à 39,95 DM
☐ **Loopz** ... (Amiga) ... à 29,95 DM
☐ **Monster Business** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
☐ **M.U.D.S** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM
☐ **Lethal Excess** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST) ... à 29,95 DM
☐ **Turrican** ... (Atari ST) ... à 19,95 DM
☐ **Block Out** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Super Off Road** ... (☐ Amiga, ☐ Atari ST, ☐ C64) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 49,95 DM
☐ **Lemmings** ... (Amiga) ... à 39,95 DM
☐ **U.S.S. Enterprise** ... (Riesen-Modellbausatz) ... à 49,95 DM
☐ **Masterblazer** ... (☐ Atari ST, PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 24,95 DM

PACKS

☐ **Buck Rogers-Pack** ... (☐ PC (☐ 3,5", ☐ 5,25")) ... à 99,— DM
☐ **ST-Action-Pack** ... (Lethal Excess, Monster Business, Turrican) ... à 69,95 DM
☐ **ASM Fantasy Hit Collection** ... (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 69,95 DM
☐ **Bard's Tale Trilogy** ... (☐ PC 5,25") ... à 49,95 DM
☐ **PC-Flugi-Pack 3,5"** ... (F.O.T.L., Jump Jet, Strike Force) ... à 99,— DM
☐ **Lucasfilm-Koffer** ... (Monkey 1, Zak McKracken, Loom, MI 2-Aufkl., Limitierte Aufl.! nur 500 Stk.) (☐ Amiga, ☐ PC 3,5") ... à 99,— DM
☐ **Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess** ... (PC, beide 5,25") ... à 89,— DM
☐ **Electronic Arts-RPG-Pack** ... (PC 5,25") ... à 79,95 DM
☐ **PC-Sport-Pack 5,25"** ... à 99,— DM
☐ **Kick Off 2-Pack** ... (Kick Off 2, Player Manager, Final Whistle, Amiga) ... à 59,95 DM
☐ **Amiga-Top-Hit-Pack** ... à 69,95 DM
☐ **Virgin-Pack** ... (PC 5,25") ... à 49,95 DM
☐ **PC-Sound-Pack 1** ... (mit Hardware) ... à 249,— DM
☐ **PC-Sound-Pack 2** ... (ohne Hardware) ... à 149,— DM

CDs

☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** ... à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack« -CD** ... à 24,95 DM
☐ **Amiga Sound Edition – CD** ... à 21,— DM
☐ **Jochen Hippels »Give it a try«-CD** ... à 16,95 DM

BÜCHER

☐ **Das Neue Computer Hassbuch** ... à 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** ... à 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** ... à 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** ... à 7,80 DM
☐ **4er Buch-Pack** ... (Hassbuch, Space Rat I & II, Top Secret) ... à 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele'** ... (Facts, Details und Praxistips v. A. Hink & H. Stiller, 200 Seiten) ... à 29,80 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (kompl. Jahrgang 1991 incl. 1 Sammelordner) ... à 66,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) ... à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) ... à 20,— DM

☐ **folgende ASM/s**: ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ ____ / ____ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 ... **à 7,50 DM** 12 13 14 15 16 17 ... **à 9,80 DM**

Oldies! ASM ☐ 11/88 ☐ 12/88 ... **à 6,50 DM**
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM**
☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen ... **à 14,80 DM**

T-SHIRTS & ORDNER

☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) ... **16,80 DM**
☐ **Turrican-Shirt** (XL) ... **à 24,95 DM**
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) ... **à 28,95 DM**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) ... **à 23,95 DM**
☐ **Factor 5-Shirt** (XL) ... **à 26,95 DM**

MICROWELLE

☐ Risk It (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Spaceball (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Space Cab (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Freddy (Amiga) ... **à 10,– DM**
☐ Chemicon (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ Skat 2000 (Atari ST) ... **à 10,– DM**
☐ The Secret Cave (Atari ST) ... **à 10,– DM**

Mindestabnahme bei Microwelle: 2 Programme

\+ **Porto/Verpackung** (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (6,30 DM!)

Gesamtbetrag ______ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung sämtlicher Artikel erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. In Packs angebotene Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W- O- PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



T'BIRD
MADE BY AQUARIUS
intel inside
POWER OF TWO - T'BIRD CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DER PROFI UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND 2 ACTIONGAMES: MAD TV UND MONKEY ISLAND II. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
1999.-
NEW DER T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT i 486/SX-25, CD-ROM
4 MB, VORBEREITET FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHZ, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR-MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS!
2599.-
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER-DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI
ASI COMPUTER
HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIK CENTERN. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT. SOWIE IM ASI SYSTEMFACHHANDEL.

FINSTERE GEHEIMNISSE, GAGS & HUMOR !!

GOBLiiNS 2

DA SIND SIE ENDLICH WIEDER !
BIZARRE, ZWERCHFELLERSCHÜTTERNDE
ABENTEUER IN EINER ATMOSPHÄRE,
DIE DEN BESTEN COMIC-ZEICHNERN EHRE MACHT !



Erhältlich für:
IBM-PC (256 VGA-Farben)
AMIGA, ATARI ST



BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO
Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach
SERVICE-LINE:06107-62076